IV. évfolyam 11. szám, 1993. november

168,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

DIGGERS

Aki másnak vermet ás, bányász avagy földmunkás

TURRICAN 3

Tömör gyönyör a köbön

PARSEC

SIM FARM

DARK SUN

BURNTIME

PRIVATEER

STRONGHOLD

ALFRED CHICKEN

RETURN TO ZORK

SEAL TEAM

3 dimenziós Apokalipszis. Most.

COMMAND AIR PATROL

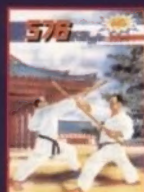


MORTAL KOMBAT

Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!

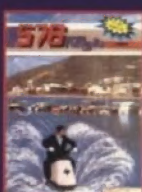

1990/1


1990/2

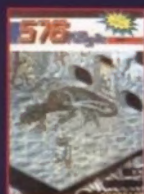

1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2



1991/3

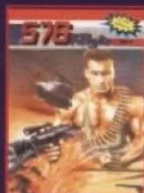

1991/4


1991/5

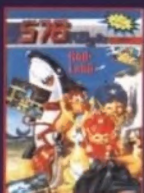

1991/6



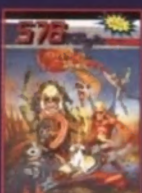
1991/7-8


1991/9


1991/10


1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



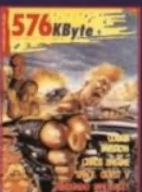
1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6



1993/7-8



1993/9



Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott! A fenti árakhoz portóköltség is járul. Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM

Szegasz..., akarom mondani sziasztok! Mielőtt belevetnétek magatokat a lázas olvasásba, fussátok végig tartalomjegyzékünket, nehogy a bőség zavarába essetek!!!

HÍREK	2-3
STRONG HOLD	4
PARSEC	5
DIGGERS	6-7
DARK SUN	8-9
SEAL TEAM	10-11
REJTVÉNYOLDAL	16
KÉPREGÉNY	17
SIM FARM	18-19
HÓKUSZ-POKEUSZ	20
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
WANTED: BARD'S TALE III	30-31
CSEVEGŐ	32
MANGA MÁNIA	33
ÉRKEZÉSI OLDAL	34-35
BURNTIME	36-37
PRIVATEER	38-39
DEMOCRACY /Amiga & C-64/	40-41
COMBAT AIR PATROL	42-43
ALFRED CHICKEN	44
TURICAN 3	45
RETURN TO ZORK	46-48

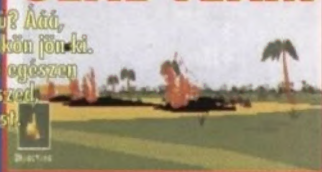
DIGGERS



Az Amiga CD32-es játék egy bányászplaneta rejtett zugaiba kalauzol bennünket. Ezen a bolygón nem elítélendő dolog az "áskálódás".

6

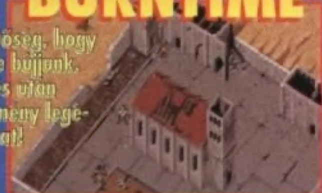
SEAL TEAM



Vietnámi Háború? Ááá, már a könyökünkön jön ki. Hopp, ez valami egészen más. Ha nem hiszed, olvasd el a leírást!

10

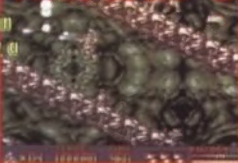
BURNTIME



Itt a remek lehetőség, hogy Mad Max bőrébe bújjunk. A Nagy Világégés után ugyanis csak kemény legények állják a sarat!

36

TURRICAN 3



Már a második epizód után is úgy gondolhattuk, hogy a tökélyt nem lehet tovább fokozni. Tévedtünk. Mégis lehet!

45

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.



SACHS ENTERTAINMENT



Az Amiga CD32 nemcsak vadiúj projekteknek nyit meg távlatokat, hanem régebbi produkciók folytatásainak is szabad utat enged. Ennek köszönhetően hamarosan napvilágot lát erre a masinára a mára már legendává kövült játék második része, a **Defender Of The Crown 2** a **Sachs Entertainment** jóvoltából! Az 1192-es Angliába kalauzol bennünket a program, amikor is feladatul kapjuk a fogságba esett Oroszlánszívű Richárd kiszabadítását. A váltságdíj 20.000 font, amit a birodalom ügyes megadóztatásával tudunk csak összekuporgatni. Természetesen emígyen összetűzésbe kerülhetünk lázadókkal, tartományi vezérekkel és kalandorokkal, akiket kézitusában, lovagi tornákon, vagy politikai eszközökkel tehetünk ártalmatlanná. Az eredeti játék izgalma és hangulata megmarad, sőt a CD minőségű grafikával és zenékkel a csillagos égig fokozódik.

EUROPRESS



Gondolom sokak szívét megdobogtatta anno a Lombard Rally PC-n. A **Europress** programozó csapata ismét összeállt, hogy az idei 4 napos rendezvényt is méltó módon megünnepeljék. "Születésnapi ajándékként" **RAC** néven egy bődületes szimulációt kívánnak kiadni, amely a néhai elődöt is felülmúlja. Mint a kép is mutatja, video minőségű 3D-s grafikát ültettek be a játékba, hogy a világ leglucskosabb, legsárosabb és egyik legnehezebb rallyján mi is részt vehessünk - otthon a számítógép előtt ülve. A legnépszerűbb "sártaposó" autók közül választhatunk, amelyek természetesen nemcsak a műszerfalukban, hanem menettulajdonságaikban és útfekvésükben is jelentősen eltérnek egymástól. Hogy az életszerűséget még tovább fokozzák, a fákkal való ütközések és a csúszkálások, kifarolások is helyet kapnak a játékban (PC).

VIRGIN



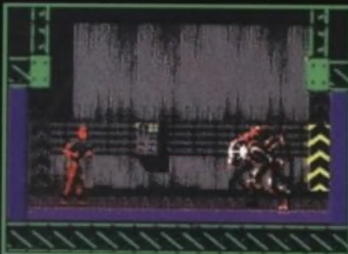
Ha filmkonverziókról van szó, akkor mindenkinek az Ocean ugrik be. Sajnos a "megjátékosításaik" gyakran annyira egyhangúak voltak, hogy a nagyobb filmkonszernek fokozatosan átpártoltak más cégekhez, mint például a **Virgin**. Ők természetesen bizonyítani szeretnének, ezért kirobbanó minőségű film/arcade konverziókon dolgoznak - a játszadozó kedvű közönség nagy örömére. A **Terminator 2 - The Arcade Game** szintén ebbe a körbe tartozik, hiszen színvonalában messze felülmúlja majd az eddigi elődöket. Mint azt a képünk is bizonyítja, a játék során akcióban nem lesz hiány, az Operation Wolf stílusú játéktéren keményen kell majd állni a sarat a T-1000-es rohamaival szemben. A fegyverarzenál egészen elképesztő: az UZI vízipisztolynak hat az aknavetők, a dum-dum golyós gépfegyverek és bombák seregletében (Amiga).

PSYGNOSIS



Ha már a filmátiratoknál tartunk, nem hagyhatjuk ki a sorból az idei ősz egyik legnagyobb (?) sikermoziját sem, a **Last Action Hero**-t sem. Természetesen ezt is elhappolták az Ocean elől, méghozzá egy másik nagy név, a **Psygnosis**. Aki látta a filmet, annak nem árulok el titkot, hogy igencsak bővelkedett akcióelemekben, és ezt a tulajdonságot nem lesz nehéz játékra átültetni. Viszont, hogy a program kitűnjön a hasonszőrű társai mellől (a szinte vele egyidőben megjelenő Mortal Kombat-tól és a Body Blows 2-től), valami extrát is fel kell mutatnia. Egyrészt nem vették túl komolyra a figurát a srácok, csak amolyan csihi-puhi lett a dologból, a "szétrúgom-a-fejed-te-szemét" öldöklődés helyett (magyarán tele van cartoon-elemekkel) és mindezt két játékossal egyszerre is élvezhetjük. Arnie partnere az idétlen kissrác helyett a szexis Whitney lesz! (Amiga)

VIRGIN



Miközben a legnagyobb softwareházak sorra jelentik be, hogy végleg leállnak a C64-re való fejlesztésekkel, bombahírként jelentette be a **Virgin**, hogy nem hagyja cserben a leghűbb vásárlóit és még egy utolsó (?) nagy durranással kedveskedik nekik. Majd' egy éves fejlesztőmunka után a végső stádiumába érkezett az **Alien III** 8 bites változata, és bizton állíthatom, hogy az év legnagyobb sikere lesz ezen a géptipuson! A filmhez hasonlóan, a játék is csupa akció. Rabokat kell kiszabadítanunk (Rescue Mode), vagy az idegeneket kell trancsíroznunk (Mayhem Mode), avagy a kettő keverékéből gyúrt Mission Mode-ot választva túlélők után kutatnunk és közben minden nyáladzó dögöt és tojást péppé lőnünk. A játék 15 (!) pályából áll majd, kifinomult animációt és apró grafikai trükköket felvonultatva. Erre vártunk már vagy egy éve... (C64).

MEGATECH



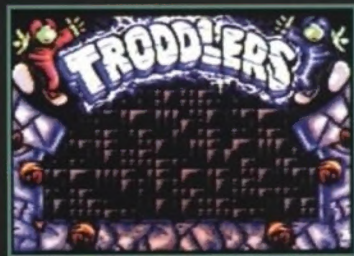
Hogy a PC-sek világa se legyen mentes a japán stílus térhódításától, az USA-beli Megatech a **Cobra Mission** sikerén felbuzdulva észveszejtő hadjáratba kezdett és egy újabb csodán dolgozik. A játék címe **Dragon Knight III** lesz, a stílusa a szerep/kalandjáték kategóriába dugható be, de egyenlőre semmi mást nem lehet tudni róla. Sikerült egy ledöbbentő slideshow-t szerezni belőle, ami alapján nem árulok el titkot, ha kijelentem, hogy totál beindulás az anyag. A játék - a képei alapján - szigorúan csak felnőtteknek készül, a soft-pornó és az erőszak alapmotívumai a játéknak. Na, azért annyira nem kell berezelni, nem a Nightmare On Elm Street és az In Bed With Teresa Orlowsky keresztezéséből jött létre, a vér leginkább az összetört szívekből csordogál, a fedetlen, vagy alig eltakart női bájak pedig senkit nem vetnek vissza a fejlődésben... (PC)

PSYGNOSIS



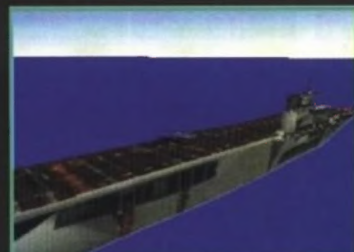
Több olyan jellegű anyag is megjelent már a színen, amelynek főhőse egy paca (lásd Bod Squad, Silly Putty, stb). Valószínűleg megirigyelte a **Psygnosis** ezek sikerét, mert bejelentette, hogy ő is előrukkol egy stílusbeli hasonmással, melynek a **Globdule** nevet adta. A játék "vezéregyénisége" egy lila tintapaca, aki játékszer szeretne lenni (?), de hogy elérjen a játékgyárhoz, rengeteg képernyőn át kell csúszkálnia, ugrándoznia és kincseket gyűjtögetnie. Az ugrándozást nemcsak a hegyes tárgyak kikerülésére találták fel, hanem az ellenfelek agyonlapítására is használható. A platformok igen változatosak, a csúszós jégpályáktól, a zöld lombkoronákon át, a tűhegyes terméskövekig minden helyszín más és más kalandot ígér. A demo alapján nem ez lesz a cég legnagyobb büszkesége, de nem is kell szégyenkeznie miatta (Amiga).

SALES CURVE



Úgy látszik, hogy igaz a mondás mi szerint "az apró gyönyörködtet". A fergeteges sikerű Amiga verzió után hamarosan piacra kerül a **Troddlers** (most kérem megkapaszkodni!) C64-es változata is a **Sales Curve** gondozásában. Gondolom nem kell senkinek sem bemutatnom a mütyűröket, amelyek a gravitáció törvényeit meghazudtolva császkálnak köveken, erdőn-mezőn, fatörzseken át. Cél az, hogy segítőtársunkkal, Pokusszal kövek lerakásával és elvételével a helyes útra, azaz a kijárat felé tereljük csemetéinket. Nem árt, ha közben a gyémántokat és egyéb bónuszokat is összeszedegetjük. Eddig csak három bemutató pálya jelent meg ízelítőül, amik alapján frankóra mondom, nagyon meleg lesz az anyag. A sprite-ok még akkor sem vibrálnak, ha 10-12 pöttöm lény is mászkál a képernyőn, a zene pedig szintén haláli aranyos lesz.

ELECTRONIC ARTS



A szimulátorrajongóknak most minden bizonnyal felcsillan a szeme: az **Origin** az **Electronic Arts**-szal karöltve több éves munkájának gyümölcsét kívánja hamarosan piacra dobni **Pacific Strike** címmel. A játék a II. Világháború vízi hadszínterére kalauzol bennünket, ahol az amerikai légierő egyik prominens képviselője bőrébe bújva megváltoztathatjuk a történelmet. A repülőgép arzenál a Wildcat típustól, a Dauntless torpedóbombázókon át, a Hellcat repülőgépig terjed. Az egymást követő missziók egymásra épülnek, ezért egy félig-meddig megnyert ütközet még nem jelent teljes biztosítékot a végkifejlet pozitív alakulásához. A programban a Strike Commanderben kifejlesztett ún. "Realspace" grafikai-mozgatórutint láthatjuk viszont, ami gondoskodik a felemelő látványról és eddig csak elvétve alkalmazott effektekről (PC).

CORE DESIGN



A Sega CD-n már régóta hódító kutyus, **Wonder Dog**, hamarosan az Amiga tulajdonosok szívét is megdobogtatja pajkosságával és cuki pofikájával (ehh...). Arról van szó ugyanis, hogy a **Core Design** meg akarta lovagolni a játékgépen elért sikereket és még idejekorán az Amiga verzió fejlesztésébe kezdett. A minap kaptam meg a játék első tesztverzióját és rögtön a szívembe lopta magát a főhős. Egy olyan birodalomba lépünk be, amelyet a gonosz Pitbullok lerohantak, és csak a bátor foxi, a Csoda Kutya tud megmenteni az enyészettől. Ebből is kiderül, hogy nem a sztori miatt vették meg az emberek a Sega verziót, hanem a kifinomult grafika, nomeg a bulis hanghatások miatt. Első ránézésre úgy tűnik, hogy a Chuck Rock 2 adta az ötletet a grafika és a játékmenet kidolgozásához, sőt második pillantásra is. Bővebben a következő számban (Amiga)!

STRONGHOLD

A stratégiai játékok szerelmeseinek panaszra semmi okuk, hiszen az elmúlt hónapokban az SSI jobbnál jobb programokat adott ki. E sorozat egyik gyöngyszeme a Stronghold, melyben a stratégia AD&D-s elemekkel és néhány SimCity-re emlékeztető ötlettel keveredik. A történet valahol a mesék birodalmában játszódik, ahol harcosok, varázslók, papok, törpék vívják harcukat a rájuk támadó különféle szörnyekkel. Egy kis csapat telepedik le egy ismeretlen vidék közepén és vezetőjük irányításával erős és gazdag város építésébe fognak.













Új játékot kétféleképpen kezdhetünk. Az egyszerűbben (First City) egy már valamennyire működő várost kapunk, míg a többiben nulláról kell kezdenünk az egészet. Ekkor először meg kell alkotnunk a telepesek vezetőjét és négy beosztottját nomeg el kell helyeznünk az öt várat a térképen. A képernyőn két ablakot találunk. A kisebbikben a terület térképe látszik, rajta fehér pöttyök a szövetségeseket, a pirosak pedig az ellenséget jelzik. A piros téglalapok az egyes várakat jelölik. A nagyobb ablakban a térkép egy mezőjét látjuk kinagyítva (a választáshoz csak rá kell bökni a térkép megfelelő pontjára). Itt a választott mező épületeit és harcosait látjuk. Végül a térkép alatt egy iránytű, valamint az öt főnök neve látható, mindegyik mellett egy háromszög.



A legtöbb munkát a nagyobb ablakban végezhetjük el. Itt az üres földeken - ha van ott katonánk - építhetünk, a már meglevő épületeket pedig tovább fejleszthetjük. Minden mező négy egység széles, az egyes épületek pedig egy, kettő vagy négy helyet foglalnak el. Az építkezéshez bökjünk az üres területre, s alul megjelenik az utoljára választott épület neve és ára, a jobb alsó sarokban pedig az építkező nép vagyona. Érdekes, hogy bár az öt nép együttműködik, lényegében külön gazdálkodnak és az épületeket is saját használatra építik. Van azonban egy közös pénzalap, melyből mindenki felhasználhat egy bizonyos részt (Fund), melyet a tulajdonában lévő piacok száma határoz meg.

Az építést a Place gombbal kezdhetjük el, a Change Building pedig az épületek listáját mutatja meg. Ezek közül a legfontosabbak a házak, (melyeket a legegyszerűbb szinten az emberek maguk kezdenek el) és a farmok, melyek az élelem megtermeléséhez szükségesek. A tél átvészeléséhez szükség lesz magtárra (Grannary), a pénz tárolásához pedig kincstárra (Vault). Ezen túl gondoskodnunk kell a bevételekről (pél-dául a fogadók igen magas hasznot termelnek és még a farmok téli jelentős visszaesését is képesek pótolni). A katonák megfelelő felszerelése érdekében rengeteg fegyver-, és pajzsgyárat, valamint a kiképzéshez különböző gyakorlóhelyet (papoknak templomokat, varázslóknak egyetemeket, stb), a város védelmére pedig falakat és tornyokat (az ellenség felfedezését könnyíti) kell építenünk. Az utóbbi épületek fenntartása természetesen pénzbe kerül, tehát csak biztos bevételi forrásokkal szabad nekivágnunk.



Ha a nagy ablakban egy már álló épületre bökünk, azt tovább fejleszthetjük, lebonthatjuk vagy megjavíthatjuk (ha a kincstár kiürül, a házak teljesen lerobbannak). Ha az épület előtt két különböző nép katonája is megtalálható, a házak gazdáját is kicserélhetjük. Az épületeken túl a terepen találunk fákat, melyek szintén élelmet adnak, ingoványokat, melyeket fel kell töltenünk és sziklákat, melyek alól értékes érceket, gyémántot bányászhatunk. Amikor egy emberre bökünk, a képen ennek adatai (fegyver, pajzs, szint, tapasztalat, életerő) jelennek meg. Alul a Home gombbal adhatjuk meg, hogy a figura maradjon ebben a mezőben. Minden mezőben egyetlen katonát érdemes csak lerögzíteni. Ahol viszont senki nincs, ott az épületek hamar tönkremennek. A Ready gombbal a katonát szabaddá tesszük. Ezeket az embereket a terület bármely pontjára odahívhatjuk, így velük foglalhatunk újabb földeket és vívhatjuk meg csatáinkat. Az Unassigned emberek pedig szabadon kószálnak a birodalomban. A főnökök nevét kiválasztva a hozzá tartozó népről kapunk statisztikát. Ebben szerepel a lakosok száma, a lakások, az élelem, a bevétel, a közös kincstár tartalma, valamint az emberek szintje (Census) és a tulajdonukban lévő épületek (Property). A fővezérnél legalul népszerűségét és az előléptetés feltételeit találjuk. Az uralkodói szint eléréséhez két dolog szükséges: egyrészt egy megadott nagyságú város felépítése, másrészt az összes ellenfél legyőzése.

Végül nézzük a vezérek neve melletti háromszögeket. Ezzel minden mezőre beállíthatjuk, hogy a választott nép ott élő emberei mennyi időt szánjanak toborzásra, kiképzésre és építkezésre (az arányok beállításához rá kell böknünk a háromszög belsejére). A háromszög alatti csíkkal a szabad embereket hívhatjuk az adott mezőbe. Ennek lehet az a célja, hogy segítsenek egy nagyobb építkezésben. Ennél fontosabb azonban, hogy egy háború előtt így tudunk nagyobb sereget összegyűjteni. A harchoz természetesen a csapatot ugyanígy az ellenfél mezőire kell vinnünk. Ott katonáink a AD&D-ből ismert eszközökkel igen látványos csetepatéba kezdenek, melynek állását a kép alatti piros-fehér csík jelzi. Az ellenfél teljes legyőzéséhez érdemes minél hamarabb lerombolni a várukat.

Hát remélem, a leírás és egy szótár segítségével mindenki boldogulni fog a játékkal. Érdemes próbálkozni vele, hiszen a nagyszerű, és ebben az összetételben teljesen új ötlet és a gyönyörű kivitelezés több hetes kellemes szórakozást ígér.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	70%
kezelhetőség	92%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS

85%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

PARSEC

Mi a kő az a parsec?! Az Idegen szavak és kifejezések szótárát fellapozva a következő magyarázatot találjuk a parcec címszó alatt: "a csillagtávolságok mérésére használt egység; 3,26 fényév; az a távolság, amelyre nézve az évi parallaxis egyenlő 1 ívmásodperccel." Kösz! Most már minden világos. Nincs más hátra, be kell tölteni a C64-re megjelent anyagot, ha rá akarunk jönni a titokra.

Apám, ez valami eszméletlen!!! Ilyen baró űr-lövöldözős anyaggal régen volt dolgom. Az X-Ample Architectures logó megjelenésekor már kezdtem gyanítani, hogy nem mindennapi élményben lesz részem, de az igazi meglepetés csak az intro végigézése után ért: megszületett az R-type és az Armalyte utáni talán legnagyobb űrjáték! A sztori látványos képsorokon pereg le előttünk: 4096-ban vagyunk, egy távoli galaxisban. Egy békés bányászbolygót halálos veszély fenyeget: vagy összeütközik a hozzá vészesen közeledő Halál Csillaggal, vagy annak hadserege semmisíti meg, hogy eltegye az útból. Egy maroknyi csapat felkerekedik tehát, hogy társadalmukat megvédje a veszedelemtől, és jobb belátásra bírja a több ezer főből álló garmadát.

A küzdelmek 5 pályára koncentrálódnak, amelyek változatosságára nem lehet egy szavunk sem. A trutymós zöld aljnövényzettől kezdve, az aszteroida mezőn át, a high-tech katakombákig minden elképzelhető űr-színhelyet be kell járnunk. Lássuk pontosabban, hogy melyek is ezek:

1. szint - Hínár-Land

Amint az első pályára érkezünk, rögtön kiderül, hogy nem egyszerű csihi-puhi lesz a teljesítendő feladat. Törékeny űrhajónkkal úgy kell siklani a zöld aljnövényzet és a szembejövő siserehad között, hogy se mi ne taknyoljunk el a cikázó csápokon, se a felénk száguldó űrhajók ne kenődjenek szét a szélvédőnkön. Ez azért sem lesz egyszerű, mert az ellenfeleink nem primitív lények, hanem természetes intelligenciával ellátott robotrepülők és szondák, ezért nem hagyják magukat hülyének nézni. Ez alatt azt kell érteni, hogy ha találtunk egy rejtett zugot, ahol biztonságban érezzük magunkat a lövedékek és aknák elől, akkor biztos, hogy a következő golyózáport ide fogják zúdítani. A továbbjutás reményében az összes felvehető extrát gyűjtsük be, mert egyrészt ezek nélkül lehetetlen végigvinni a pályákat, másrészt ha véletlenül eltrafálnának és kinyiffanunk, akkor is ugyanolyan felszereléssel folytathatjuk tovább a harcot, mint a "baleset" előtt. A fegyvereinket ízlés és szükség szerint váltogassuk, kezdve az egyszerű lövedéktől, a hosszan nyomvatartott tűzgomb hatására aktivizálható pajzstörő lézeren át, egészen a SPACE lenyomásával előcsalható megabombáig.

2. szint : Aszteroida mező

Mint az információs pulton megjelenik a figyelmeztetés, ezen a pályán valamennyi fegyver hatástalan, csak az ügyességünkben és reflexeinkben bízhatunk. Villámgyorsan kell kerülgetnünk a szikladarabokat és a hatalmas tömböket, mert nem kímélik a páncélzatunkat.

3. szint: Katakombák

Ez az a pálya, ahol mérhetetlen hasznát vehetjük a RUN/STOP áldásos leállító hatásának. Egyrészt kifújhatjuk magunkat, mivel innentől igencsak felpörögnek az események, másrészt megcsodálhatjuk a bravúrosan megrajzolt háttereket (tüzet okádó sárkányok, lépegetők) és a félelmetes formációkban burványló ellenfeleinket. Ezen a szinten kezdenek olyan alakzatokba felbukkanni és olyan váratlanul, hogy a szemünk is kiguvad, amíg kiismerjük a cselvetéseiket.

4. szint: Aszteroida mező

Ezt a helyszínt már ismerjük, csak - ha lehet - még keményebb próbatételnek leszünk kitéve. Olyan sebességgel kell cikáznunk a kavicsok között, hogy szemmel alig lehet követni. Ha elfogadtok egy jótanácsot, akkor a képernyő közepén próbáltok maradni, mivel így a mozgástér nagyobb lesz, és nem kerülhettek túlságosan kiszolgáltatott helyzetbe.

5. szint: High-Tech Platform

Továbbra is marad a legfémesebb hangulat, csak még tovább fokozódik a kerülgetés nehézsége, amit a záporozó lövedékek és a tűfoknyi rések közötti manőverezésnek köszönhetünk. Olyan helyeken kell átküzdenünk magunkat, hogy épeszű ember bele sem kezd, nemhogy nyolc üldözővel a nyakán átszáguldjon. Hogy még kacifántosabb legyen a dolog, levezetésképpen halálos présgépek sorozatán is át kell "préselnünk" magunkat, amelyek csak egy rövid időre nyitják meg vérre éhes szájukat, hogy aztán péppé zúzzák mindazt, ami serpenyőjük közé szaladt. Érdekes módon a végső összecsapás a főreaktorban kifejezetten egyszerűre sikeredett, elég 10-15 találatot bevinni és felrobban a szerkezet.

Mit is mondhatnék még a Parsec-ről? Bár a képek fekete-fehérben nem tükrözik maximálisan a játék hangulatát és fémes grafikáját, azért nekem elhihetitek, hogy "Ő" az utóbbi idők egyik legkafább lövöldözős anyaga.

.Z.







ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	78%
kezelhetőség	90%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: C-64
VERZIÓK: C-64

Amikor a Lemmings 2 megjelent sokan vélték úgy, hogy a játék a maga műfajában verhetetlen, ennél ötletesebbet, eredetibbet nem lehet kitalálni. Egészen addig én is így vélekedtem, míg a kezembe nem került a Diggers, a Millenium remekműve. Nyugodtan állíthatom, a játék minden eddig megjelent, Lemmings stílusú ügyességi-stratégiai játékot magasan ver mind a grafika, a hang, mind pedig a játszhatóság terén.

A játékban egy távoli bolygón fogunk egy kisebb bányászcsapatot irányítani, feladatunk természetesen a 32 különböző tartományban győzedelmeskedni a konkurens társaságok fölött és mindamellett jól megszedni magunkat. Célunkat kétféle módon érhetjük el: I. Szép nyugodtan bányászkodunk, a felszínre hozott gyémántokat elpasszolva nagy vagyont gyűjtünk. Ez a békés megoldás. II. Bányászaink ásóval, csákánnyal, dinamittal megindulnak a konkurencia ellen, s igyekeznek 'meggyőzni' őket, hogy ideje odébbállni. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbi módszer az egyszerűbb és gyorsabb, viszont ugyanakkor elég kockázatos is, hiszen a konkurencia se tűri szó nélkül az ütlegeket, így a dolog akár fordítva is elsülhet.

A játék kezdetén bandukoljunk be a kormányzó(?) hivatalába (a folyosón előre), majd az íróasztal jobb oldalán álldogáló arany szoborra clickelve kiválaszthatjuk, hogy milyen fajtához tartozó bányászokkal akarunk nyomulni. Miután ezt megadtuk, a bal felső sarokban lévő térképen jelölhetjük meg a tartományt, ahol bányászkodni szeretnénk. A bal felső területről kezdünk, a későbbiekben innen terjeszkedve építhetjük ki az egész bolygót behálózó bányabirodalmunkat. A főnök jobb keze mellett heverő fiókra clickelve tudunk tölteni/menteni, az épületből kisétálva pedig nekikezdhetünk a bányászkodásnak.

AZ IRÁNYÍTÁS

Még mielőtt visszakapnánk az irányítást, megnézhetjük a kiválasztott tartomány felszínét valamint azt, hogy a békés megnyeréshez mennyi pénzt kell összegyűjtenünk. Ezután kezdődik csak el a tulajdonképpeni játék. A bal gombbal tudunk embereink között váltani, a jobboldalival pedig az akció-ikonokat hívhatjuk le. A bal alsó sarokban láthatjuk jelenlegi vagyonunkat, az ettől jobbra lévő csík pedig az éppen aktuális bányász erejét mutatja. Ezt amúgy a verekedések, nagyobb zuhanások, a vízben való gyaloglás csökkenti, ha pedig elfogy, emberünk elhalálozik. A dobogó szív mutatja a fickó kimerültségét, a zászlókról pedig azt olvashatjuk le, hogy éppen melyik bányászcsapat van nyerőben (a jobboldali a miénk). A számokkal válthatunk a bányászaink között, ha valamelyik ikon fölött a nyíl szürke színű, emberünk komoly veszélyben van. A jobb alsó sarokban még az alábbi opciók közül választhatunk:

- **Fogaskerék**: valamilyen szerkentyű (pl. dinamit) használata. Csak akkor él, ha a tárgyat előzőleg lepakoltuk a földre.
- **Kéz**: megnézhetjük az embereinknél lévő cuccokat és megterheltségüket.
- **Nyilak**: térkép, a különböző színű pontok jelképezik bányászainkat.
- **Újság**: valamilyen helyi lapba kukkanthatunk bele.

AKCIÓ-IKONOK

- **Bakancs**: mozgás valamerre. A sima nyilakkal sétálgathatunk, a duplákkal pedig rohanhatunk. A stilizált emberkével pihentethetjük a bányászunkat (csak áll és nem csinál semmit), a jobb alsó ikonnal pedig visszaléphetünk a főmenübe.
- **Ásó**: ásás, egészen addig él, amíg emberünk valami kemény kőzetbe nem ütközik vagy át nem ássa magát egy másik járatba.
- **Fej**: tárgy felvétele (baloldali ikon) illetve lerakása. Ezzel a paranccsal tudjuk a



Fungus Kaleidoscopus
Elsőre nagyon hasonlít a felszínen lévő ártalmatlan gombákra, de az óvatlan bányászt se perc alatt elfogyasztja.



Triffidus Carnivorus
Erdős területeken élő húsevő növény, kedvenc táplálékát a bányászok jelentik.



Homokféreg (Sand Worms)
Nagydarab, de félénk lények, mélyen a föld alatt élnek, teljesen ártalmatlanok.



Mammut (Woolly Mammals)
Főleg a csontjaikkal találkozhatunk a jeges tájakon, nehezítik az ásást, semmi több.



Eggus Horribilis
Az Alienből ismert szörnytojás, ami a közelébe merészkedő bányászt vérszomjas idegenné változtatja.



Stegosaurus
Hatalmas dinoszaurusz, nem túl agresszív, de nagyon veszélyes tud lenni, ha provokálják.

DIGGERS

kibányászott stuffokat felpakolni.

- **Ház**: vissza a városba. Csak akkor adható ki ez a parancs, ha bányászunk a felszínen lévő épület környékén álldogál.
- **Álló alak**: pihenés.
- **Nagyító**: ezzel az ikonnal utasíthatjuk valamelyik emberünket, hogy gyűjtse össze az eddig kibányászott kincseinket.

-**Villanykörte**: teleportálás a felszínre.

A VÁROS

Itt három fontos helyszín van, melyből az elsőre, a polgármester irodájára már korábban kitértem. A baloldali, zöld cégérre clickelve tudunk a belépni a kereskedőkhöz. Sajnos itt csak 3 bódé van, míg ugye 4 féle ásványt bányászhatunk ki, tehát előfordulhat, hogy néhány dolog a nyakunkon marad (minden bódéban csak egyvalamit hajlandóak vásárolni). A jobboldali, lila cégérrel a gyárba léphetünk be, itt különböző gépeket és felszereléseket vehetünk jó pénzért.

TIPPEK & TRÜKKÖK

- Az első néhány pályán ne költsünk túl sokat különböző felszerelések vásárlására, ezekben a tartományokban ugyanis még a hagyományos eszközökkel is könnyedén boldogulhatunk.
- Igyekezzünk a földalatti barlangokban lévő értékes biborszínű gyémántot begyűjteni, még ha a környéken kóborló szörnyek az expedíciót veszélyessé is teszik.
- Ha már nagyon nagy hátrányba kerültünk ellenfelünkkel szemben, próbáljuk megrohamozni a bányáját, elvégre nincs vesztenivalónk.
- Ne hagyjuk sokáig a földön heverni a kibányászott gyémántokat és aranyat, ugyanis néha egy-egy ellenséges bányász is 'áttéved' járatainkba, s ezek különös előszeretettel lopkodnak (ezt a trükköt persze mi is eljátszhatjuk).
- A kereskedőnél folyamatosan változnak az árak, úgyhogy megéri néha várni a kibányászott cuccok értékesítésével.



Sín (Track)
Egyszerre 5 egységnyit tudunk megvásárolni. Csak a lefektetett sineken közlekedhet a csille.



Függőleges irányú fúrógép (Vertical digger)
Függőleges járatokat áshatunk vele; nem árt mellé egyúttal egy liftet is vennünk.



Teleport-gömb (Telepole)
A föld alá helyezve a felszínen tartózkodó bányászaink rögtön le tudnak teleportálni a bányába.



Csille (Train)
A kibányászott ásványokat szállíthatjuk benne; szerintem csak fölösleges pénzkidobás.



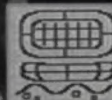
Kicsi fúrógép (Small tunneller)
Nagyon gyorsan nagyon hosszú járatokat fúrhatunk vele, de sajnos csak egyszer használhatjuk.



Nagy fúrógép (Large tunneller)
Az kis fúrógép feltuningolt változata, magasabb szinteken hasznos befektetés.



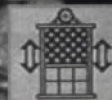
Kapu (Flood gate)
A betolakodók és a betörő víz elől zárhatjuk el a járatainkat, magasabb szinteken hasznos.



Gumicsónak (Inflatable boat)
Belemászva embereink biztonságosan kelhetnek át az amúgy végzetes barlangi tavakon.



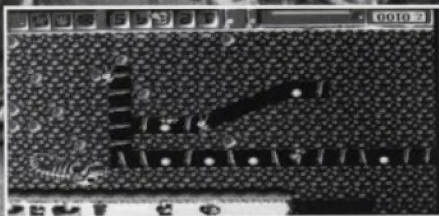
Dinamit (Explosives)
A kemény kőzeteket robbanthatjuk szét vele; miután kiélesítettük, fussunk, ahogy csak bírunk.



Lift
No comment; akkor vehetjük hasznát, ha már függőleges irányban is tekintélyes méretű a bányánk.



Térkép (TNT Map)
Megnézhetjük a tartomány teljes föld alatti térképét, ami elég hasznos, de nagyon drága is.





ÉRTÉKELÉS

Ez okozta a számomra a legkisebb fejtörést, a játékról ugyanis csak elismerően lehet nyilatkozni. Gyönyörű grafika, kellemes hanghatások, pergő játékmenenet és így tovább. A játék egyetlen hibája, hogy egyenlőre csak CD-s és A1200-as verziója létezik, de szerintem már az 500-as gépek tulajdonosainak se kell sokáig várniuk...

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	75%
kezelhetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 84%

TESZTELVE: *Amiga CD 32*
VERZIÓK: *Amiga CD 32*



A bolygó, ahol mindig süt a nap... a bolygó, ahol a víz aranyat ér... a bolygó, ahol csak a legszívósabbak maradhatnak életben... az ellentmondásos bolygó neve: Darksun. Az AD&D-seknek nem jelenthet újdonságot a Darksun világa, hisz hazánkban is egyre többen játszák a "legkeményebb" világot, de ennek a bolygónak még nem volt számítógépes adaptációja. Gondolom, senkit sem lep meg, hogy az SSI dolgozta fel a témát, s a már jól ismert, klasszikus módot választotta a megjelenítésre. Igen, itt is a felülnézettel találkozhatunk, mint megannyi C64-es anyagban (ó, azok a régi szép idők...), de a grafika, a hangok, az animáció egy csöppet megváltozott.

Hogy mi is a Darksun pikantériája, s miért nevezik a legbrutálisabb világnak? Erre megvan minden okuk. Igaz, én nem játszom Darksun-t, de hála Istennek van egy barátom aki szenvedélyesen űzi, s egész nap evvel tömi tele a fejemet. Aki játszott már vele, csak jókat mondott róla, mint pl: "Az SSI kinőtte a gyermekbetegségeit...", vagy "Darksun? - egyszerűen a legjobb!". A Darksun "különlegessége" az örökös hőség, melynek következtében a vízért ádáz küzdelem folyik. A bolygó nagy része sivatag, helyenként oázisokkal, nagyobb városokkal teletűzdelve. Alig található fém a bolygón, s így igen nagy értéket képviselnek a fémeszközök. A fegyverek, páncélok jórészt fából vagy csontból készülnek, illetve obszidiánból. A világ annyira "kemény", hogy a 3. szintről kezdik a játékot a játékosok. No de inkább lássunk egy rövidebb ismertetőt a kezeléshez.

A főmenüből 4 út indul: Start Game - a játék kezdése, ha van kreált csapatunk. Create character - karakterkreálás (erről majd később). Load saved game - állás betöltése. Exit to DOS - ki a DOS-ba. A karaktergenerálás minden ilyen játék kezdete, valaki órákig el tud szórakozni evvel a menüponttal. Nézzük a legfontosabb dolgokat: a megjelenő keretben a 4 szereplő számára 4 ablak, ide clickelve a jobb gombbal válaszhatunk. A New-val új karaktert készíthetünk, az Add-dal lemezről tölthetünk be már meglévőt, a Cancellel visszaléphetünk. Új generálásakor a képernyőn megjelenik az aktuális faj rajza, harc közbeni képe, tulajdonságai, s a választható kasztok és szférák.

A fajok között 2 újjal is találkozhatunk: a Thri-kreen egy szöcskeszerű lény, aki egy körben ötször támad testi adottságai révén. Hátránya, hogy nem viselheti az emberre szabott cuccokat. A Mul az emberhez hasonló, általában buta, de jó tűrőképességű lény. A többi faj mind ismert más világokból. A kasztok közül két új tűnhet ki: a Preserver, aki a varázslónak felel meg, a Gladiátor, aki a normál harcosnál még többre képes, és a Psionic, akivel - bár más világokban is létezik - most találkozhatunk először. Psionic képességgel mindenki bír, s ezért ki kell választani, melyik ágát kívánja űzni a nem-psionista. Ez lehet P-Kinesis, P-Mentab, és Telepathy. Amennyiben egy kasztjában is psionistát indítunk, az mindhárom csoportot ismerni fogja. A psionistákról rengeteget lehetne írni, aki bővebben meg akarja ismerni őket, vegyen inkább egy Psionic Hanbook-ot. A lényegük egy mondatban az, hogy nekik psionic-pontjaik vannak, s ez csökken egy varázslat elsütésekor. Ez a pont szintlépésenként növekszik; ezen kívül a "varázslatoknak" szintjük is van, s ettől függ milyen hatékonysággal/biztonsággal süti el a psionista. Szintlépéskor vagy új varázslatot tanulunk meg, vagy egy már megtanultat "tökéletesítünk". A papoknál is más a helyzet, mint eddig: vannak a kozmosz-varázslatok, amit minden pap ismer, s ezen kívül a négy szféra különféle varázslatai. Amennyiben papot indítunk, ki kell választani, melyik szférára specializálja magát. A játékban természetesen módunkban áll osztott kasztot is indítani. A tulajdonságok megegyeznek a már ismertekkel (növelni/csökkenteni a tulajdonságra clickeléssel tudjuk). E mellet olvashatjuk az illető faját, ismérveit (szintén az egérrel változtathatjuk), kasztját, szintjét és a következőhöz szükséges XP-t. Ezen kívül a HP-t is, melyet ugyancsak növelhetünk, és a PSI pontokat (Psionic Point). Ha megfelel a figura, kattintsunk a Done-ra, ha nem, az Exit-re. Ha megvan a csapat, irány az aréna!

Játék közben az egér jobb gombjával válogatunk a cselekvések között, mely lehet mozgás (nyíl), vizsgálódás (szem) - így tudunk beszélni, ládákat átnézni, dolgokat felvenni, stb. és lőni vagy ütni. A cselekvést a bal gomb lenyomásával végezhetjük el; ha nem aktivizálható, egy piros kerettel át van húzva. Az irányítás gyaloglás és harc közben is megegyezik. Ha saját magunkra kattintunk a szem-ikonnal, vagy a képernyő bal felső sarkába elhelyezkedő nap-ikonra, akkor a karakterlapokba pillanthatunk be. Itt a kis ember-ikonra kattintva (vagy a V betűre) a karakterek tulajdonságait, XP-jét, stb. láthatjuk. Módunkban áll Dual Classt készítenünk (csak ember esetében!), a karakter

DARK SUN

képére kattintva. Ez azt jelenti, hogy a HP és a tulajdonságok megmaradnak, de egy új kasztot kezd el az első szintről, s szintlépésenként, amíg el nem éri eddigi szintjét, 1 HP-t kap. Az inventoryba a kis zsákra (I) kattintva juthatunk be, ahol felszerelhetjük emberünket fegyverekkel, cuccokkal, a hátizsákjából mazsolázgathatunk, használhatunk dolgokat. A bal gombbal foghatunk meg valamit, a jobbal a bizonyos tárgyról infót kérhetünk, s ha van további varázsereje, azt használhatjuk. A varázslatokhoz a kis emberfejjel (U) juthatunk el. Itt a jobb gombbal kérhetjük le a varázslat rövid leírását, a bal gombbal süthetjük el a varázslatot. Természetesen választhatunk psionista és egyéb varázsképességeink, illetve a varázslat szintjei közül. A második fej-ikonnal az aktuális szereplőre ható varázslatokat láthatjuk, pl. átok, betegség, stb. A játéktérre a nap-ikonnal térhetünk vissza, s a kis denevérszárny-ikonnal a játék vezérlőpaneljára kerülünk. Itt is





megtalálható az előbbi négy ikon, s ezeken kívül még az Exit - kilépés Dos-ba, Save/Load - mentés/töltés, Set preferences - zene/digi/fokozat beállítás, animáció ki/be (A), Overhead map (O) - teljes térkép a területről, Center on leader (H) - a nagy térkép a csapat vezetőjére ugrik. Az alsó sorban beállíthatjuk, hogy gyaloglás közben az egész csapat látszódjon vagy csak egyetlen ember, illetve elérhetjük innen is a gyaloglás közben előhívható ikonokat.

Hogy valaki egy jót játszhasson, ahhoz ennyi is bőven elég. A játékban rengeteg a szöveg, az angolul kevésbé tudóknak nem árt, ha maguk mellé készítenek egy szótárt vagy valami havert, aki rávehető a fordításra. A játék igen lassú, ezért ajánlom az animáció kikapcsolását, sokat gyorsít a játékon. A program elég könnyű, ha a legkönyebb fokozatra állítjuk, s a generálásnál mindent a maximumra kapcsoltunk. Viszont aki nem 2-3 nap alatt akar végigrohanni a játékon, az ne így csinálja. A programban maximum a 9. szintig lehet eljutni, s ez könnyen el is érhető, sőt még kevésnek is bizonyul. A játékba klasszul belepréselték szinte minden varázslatot, s a rövidke ismertető hozzájuk remek ötlet.

Végezetül néhány tipp:

- Az arénában addig harcoljunk, amíg bírjuk cérnával, jó edzőhely (a gladiátor mesternek feleseljünk vissza, ha újabb szörnyeket akarunk). Pénzt is vagdosnak hozzánk a nézőtérről.

- Ha bemegyünk a cellánkba egy kis magánakció következik: ha lehet minél csöndesebben likvidáljuk az őrséget, ha nem szólal meg az alarm, több XP-t kapunk a szint végén.

- FONTOS: aludni az egész játékban csak a kis, kövekkel körberakott helyeken tudunk.

- Beszélgessünk el mindenkivel, s csak azután öljünk (a fájós fejű lányt és a barátját ne bántsuk).

- Ha mindenkit eltettünk az útból, irány az észak-nyugati lejáró. A lejárat egy csatornába vezet, ahol ellenséges viszonyban levő patkányszekták között kell rendet teremtenünk, s majd kijutnunk a szabadba. Ha kijutottunk, egy hatalmas sivatagba kerülünk, melybe először keressük fel Teakvíz városát, ahol megkapjuk főküldetésünket: le kell vernünk a Draj-hadsereget. Ehhez előbb egyesítsük a három falut, tehát még kettőt nyerjünk meg az ügynek. Az egyiknek két szobordarabot kell visszaszereznünk, a másiknál egy kicsit hosszabb kalandba keveredünk: egy kastélyból ki kell vernünk az ott tanyázó banditákat, akik piszkálják a népet.

Természetesen a programban még ezernyi kisebb küldetéssel találkozunk, egészen a kihordómunkától a Slave-ket terrorizáló gonosz varázslótól való megszabadításig. A játékban rengeteg varázscuccot találhatunk, ezek közül néhány klasszabb darab: egy pofától a sivatagban kaphatunk egy fémkeresõ pálcát; Teakvízben, ha elvállaljuk a küldetést, a látnoktól kapunk egy pálcát, melynek segítségével a monolit-monolit között teleportálhatunk. Ahhoz, hogy egy monolit működésbe jöjjön, előbb bele kell helyezni egy MEGFELELŐ gyémántot, ami feltűnően nagyobb a többi, mezei gem-től. Ez meglehetősen meggyorsítja a közlekedést a sivatagok között.

Mélyebb részletekbe nincs hely belemenni, s ha most elkezdeném regélni, egy-egy alküldetésről,







az hosszú-hosszú sorokat falna fel, és soha nem érnék a végére. Tehát: kalandra fel, teljes körül tekintéssel és erővel... Sok szerencsét!

K.G.





ÉRTÉKELŐ

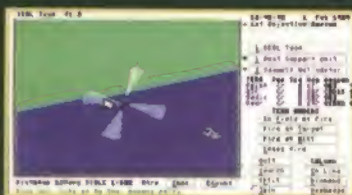
grafika	88%
hang/zene	85%
kezelhetőség	88%
kihívás	55%

ÖSSZHATÁS 90%

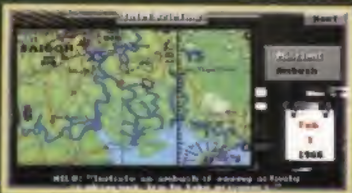
TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

VIRTUAL VIETNAM SEAL







Kezdhetnénk ezt a kis ismertetőt úgy is, hogy először is mindenki tekintse meg a Platoon című Oliver Stone filmet, majd ha már a megfelelő hangulatban érezzük magunkat ahhoz, hogy minden utunkba kerülő vietkongot a másvilágra küldjünk, töltsük be a Seal Team-et. Tévedés ne essék, ezzel nem az ifjúság gyilkoló ösztöneit akarom feléleszteni (bár még mindig jobb, ha csak a számítógép előtt élik ki), csupán arra akartam rámutatni, hogy ha valaki a Seal Team-mel akar játszani, készüljön fel: igazi, vérbeli harcban lesz része.

Nem is olyan rég, amikor még C64-en az Airborn Ranger-t nyúztam, azon kezdtem el elmélkedni, miért is nincs olyan kommandós játék, amelybe az ember 100%-ig beleélheti magát. Azt már akkor is világosan láttam, ez csak úgy lenne lehetséges, ha 3D-s terepen közlekedhetnék. Mint ahogy a számítógépes játékok fejlődése terén már megszokhattuk, ebből az álomból is - bizonyára sokak örömére - végre valóság lett, s az Electronic Arts jóvoltából megszületett az első 3D-s, ember perspektívikus kommandós játék. Az örömbe viszont vegyül némi üröm is, hiszen a játékhoz minimum egy 386-os, 33MHz-es PC-re lesz szükségünk. (Minimum 2Mb RAM-mal!) Ráadásul azt is hozzá kell még tennem, hogy a játék sebességét full-grafikával csak egy 486-os DX-en tudtam igazán élvezni. Ezeket persze meg sem említettem volna, ha a játék grafikája valami Strike Commander színvonalú lenne, de erről szó sincs. Az emberek bitmap grafikájával még meg lehetünk elégedve, azonban a vektoros object-ek csak annyira vannak kidolgozva, hogy éppen meg lehessen ismerni, hogy mit is ábrázolnak.

Ezek után persze jogos a kérdés: a bevezetőben miért istenítettem annyira ezt az anyagot? Erre azonban meglehetősen egyszerű a válasz: a játék fantasztikus hangulata miatt. A Seal Team-ben ugyanis már nem csak egy sprite-ot irányítunk a szép színes hátterek előtt, a 3D-nek köszönhetően úgy érezzük, hogy valóban ott vagyunk a veszélyekkel teli terepen, felelősséget érzünk embereinkért, s ha egy becsapódó gránátnak köszönhetően egyik társunk a szemünk előtt esik el, nagy vágyat fogunk érezni az iránt, hogy a "küldemény" feladójába néhány golyót repítsünk.

A játékban az amerikai hadsereg egyik elit gyalogos alakulatának a parancsnokát fogjuk alakítani, természetesen a Vietnámi Háború idején. Miután a program betöltődött, először is választhatunk hogy egy új játékot akarunk indítani (Start), kimentett állást akarunk-e folytatni (Continue), vagy valamelyik bevetést akarjuk gyakorolni (Practice). Ez utóbbi menüpontnál a térképnél a naptár segítségével bármelyik küldetést kipróbálhatjuk, de persze ezek teljesítése nem fog járni semmilyen következménnyel. Visszatérve az állástöltésre, a játék során állást menteni minden sikeres és sikertelen küldetés után is lehet majd, az egyetlen feltétel persze, hogy életben legyünk. Tölteni ill. menteni egyébként azon a képernyőn tudunk, ahol a "dögcédulák" vannak felakasztva. (Az alsó

cédulákkal tölthetünk, a felsőkkel menthetünk.) Amíg azonban még nincs állásunk, clickeljünk az új játék kezdésére.

Először is kiválaszthatjuk, hogy melyik évben akarunk indulni (1966-1969), s hogy a négy tagú csapat melyik emberével akarunk lenni. Az évszámok között mellesleg leginkább csak a haditechnika fejlettségében van különbség, tehát a későbbi években több fegyver közül lehet válogatni. Ha ezzel megvagyunk nyomban meg is kapjuk az első küldetést. A bevetések ismertetése a kis térkép segítségével filmszerűen történik, így akik még nem beszélik az angol nyelvet, azoknak is egyértelmű lesz, hogy mit kell majd csinálni. A bevetéseknek összesen hét fajtája van: **Demolition** - pusztítás; **Patrol** - őrjárat; **Ambush** - rajtaütés, váratlan csapás; **Rescue** - mentés; **Snatch** - fogolyejtés; **Recover** - visszaszerzés (pl. lopott fegyvereké); **Observe** - megfigyelés, felderítés. Még ugyanitt, az eligazításnál találhatjuk a Patrol Order ikont, ahol a küldetés körülményeit (időjárás, stb...) láthatjuk pontokba szedve, valamint a Marching Order ikont, ahol társainkat választhatjuk ki, s a fegyverzeteinket állíthatjuk össze.

Miután végignéztük hőseink beszélgetését a rájuk váró kalandokról, s betöltődött az első küldetés, valószínűleg sokaknak (leginkább szimulátorrajongóknak) ismerősnek fog tűnni a játék grafikája. Ez nem véletlen, ugyanis az EOA programozói ugyanazt a szerkesztőt használták, amellyel a Chuck Yeager's Air Combat-ot készítették. Talán ennek köszönhető a már említett nem túl magas színvonalú vektorgrafika. Akinek egyébként túl lassú a játék, próbálkozzon a grafika "lebutításával", az Alt+D billentyűkkel. A bevetés kezdetéhez még annyit fűznék hozzá, hogy amíg az "Insertion" felirat látható, addig az "R"-t lenyomva a csapatunkat az általunk biztonságosabbnak vélt helyen újra kirakhatjuk. A játék során mi voltaképpen leginkább csak parancsokat fogunk osztogatni, amelyeket a többiek hajtanak végre. A parancsok nagy részét kiadhatjuk annál a térképnél is, amelyet a Space-szel, vagy az "M"-mel hívhatunk le, de azt hiszem egyszerűbb, ha inkább megtanuljuk a parancsokhoz tartozó billentyűket: **H** - állj; **S** - kutatás, keresés; **P** - a csapat kettéosztása; **J** - a csapat újraegyesítése. Megadhatjuk azt is, hogy társaink milyen alakzatba fejlődjenek fel: **L** - oszlopba; **I** - egy vonalba; **D** - rombusz alakzatba; **V** - ékalakba.

A fegyverhasználatra vonatkozó parancsok: **F** - látótávolságon belül tüzelni; **T** - (az általunk kiválasztott) célpontra tüzelni; **W** - tetszés (szükség) szerint tüzelni; **C** - tüzet szüntess. Ezeken kívül persze még számos hasznos, aktív billentyű van: **G** - gránát dobása; **Q** - azonnal hasra feküdni; **N** - a fegyvereink közti váltás; **R** - a géppisztolyunk sorozatának a beállítása; **1** - kúszás; **2** - lapulás; **3** - egyenesen járás; **+** - felegyenesedés; **-** - lehúzódás.

Mint minden vektoros játéknál, itt sem hiányozhatnak a különböző nézetek: **F1** - saját szemszögünk, itt láthatjuk a HUD-unkat; **F2** - még mindig mi vagyunk, csak kívülről; **F3-F6** - a hajóink, a helikoptereink, és a repülőink nézetei; **F7-F8** - ha felosztottuk a csapatunkat, a csapatunk többi részei; **F9** - az általunk célba vett ember nézete; **F10** - az ellenség nézetei.

A játék beállításaihoz még néhány billentyű: **Alt+S** - hang ki/be; **Alt+M** - zene ki/be; **Alt+X** - vissza a DOS-ba; **Alt+T** -







TEAM

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	70%
kezelhetőség	82%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

idő gyorsítása; Alt+U - automata célpont ki/be; Alt+P - pause.

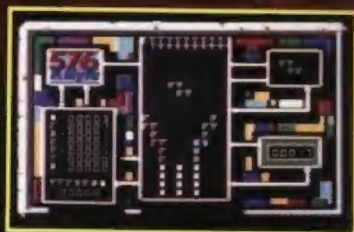
A térképnél rádión keresztül a távolabbi egységeinknek is adhatunk parancsot. Itt tehát a megfelelő számot leütve, a hajóinkat, repülőinket vagy a helikoptereinket is segítségül hívhatjuk. Ha pedig csapatunk több felé oszlott, további számokat leütve, csapatunk többi tagjainak is adhatunk átfogóbb utasításokat. A hajóinknak, repülőinknek ill. a helikoptereinknek adható parancsok: ...Attack - a térképen kijelölt hely megtámadása; Cease Attack - tüzet szüntess; Extract - a kommandónk kivonása a területről; Loiter - várakozás; Emergency - vészhelyzet. A távolabbi csapatrész(ek)nek kiadható újabb utasítások: Asap - a gyülekezőpont elérése (ezt a pontot mi is megadhatjuk); Stealth - lopakodás; Snipe - lesből tüzelés; Demolish - rombolás; Cover - fedezés.

Ennyit azt hiszem bőven elég tudni az irányításról, most már csak a leírtak közül kell mindig a megfelelő mozdulatot kiválasztanunk, persze mindig az adott küldetéshez megfelelő stratégiával. Ha például foglyokat akarunk ejteni, a legegyszerűbb módszer, ha két emberünkkel fedeztetjük magunkat, majd a harmadik emberünkkel az ellenség mögé kerülve lefegyverezzük a vietkongokat. Az ellenséges katonák közelükbe érve általában meg szokták adni magukat, ilyenkor kell kiadni az átkutatás parncsot, s máris néhány fogollyal gazdagabbak lehetünk. A foglyokról még talán annyit érdemes megjegyezni, ha tűzharcba, vagy nagy káoszba keveredünk sokszor megpróbálnak megszökni. Amennyiben nem fontos fogolyról van szó, nyugodtan lőjük le őket.

Még néhány tipp: a civil lakosságot igyekezzük elkerülni, mert számunkra ugyan közvetlenül nem ártalmasak, de ha észrevesznek minket, könnyen előfordulhat, hogy a pontos helyzetünk információjával a következő vietkong járőrig meg sem állnak. Tűzharcban, ha már észrevettek minket, s már túl közel vagyunk az ellenséghez, igyekezzünk, hogy mi legyünk az első, aki gránátot hajít a másikhoz. Itt megjegyzem, néha előfordul, hogy egy-egy gránát csütörtököt mond. Azt pedig gondolom már mondanom sem kell, ha látjuk, hogy repül felénk egy gránát, azonnal vágjuk magunkat hasra, különben a repeszek igen súlyos sérüléseket tudnak okozni. Nyílt terepen lehetőleg ne bocsátkozzunk tűzharcba, próbáljunk meg mindig valami fedezéket találni (pl. egy kidőlt fatörzset.) Ha nagy túlerővel állunk szemben, ne habozzunk, hívjuk segítségül a helikoptereinket, vagy repülőinket, hiszen igencsak szép káoszt tudnak okozni az ellenség táborán belül. Ez utóbbi persze akkor nem ajánlatos, ha valakit élve kéne kihozni az adott objektumból. A játékot szerencsére elég reálisra alkották, így a mieink - ha figyelmetlenül adunk ki egy parancsot - nem csak az ellenségre, hanem a kiszabadítandó foglyokra, de még a saját csapatunk tagjaira is veszélyesek lehetnek. Ugyanígy mi is tudunk lőni a saját társainkra is, tehát ha kívülnézetből játszunk (s nem látjuk a HUD-unkat), erre azért ügyeljünk. Az automata célzás egyébként nem csak ebből a szempontból kifogásolható. Van még egy hátránya is: ha mondjuk egy VC két célbavehető objektum (pl. egy szekér, vagy egy ház) közül lövöldöz ránk, előfordulhat, hogy a "célkereszt" mindenre rááll, csak arra nem, amire mi akarjuk. Magasabb pontszámot úgy érhetünk el, ha minél jobban kötjük magunkat az eredeti tervhez. Ettől tehát pl. a találkahely megváltoztatásával, vagy a másodlagos célpontok kihagyásával csak akkor térjünk el, ha valami, mint pl. súlyos sérüléseink ezt idokolttá teszik.

Mindent figyelembe véve a Seal Team tehát egy remek kis játék. Semmihez sem fogható atmoszféráját nem utolsó sorban a kiváló hanghatásoknak köszönheti. A csendben legyek zümmögnek, ha nekimegyünk egy bokornak, kisebb zajt csapunk, majd ahogy felfedeznek minket, hallhatjuk amint a vietkongok riasztják egymást. (Na persze mindezekhez nélkülözhetetlen egy Sound Blaster.) Azt tehát nyugodtan állíthatjuk, jelenleg a kommandós játékok királya a Seal Team. Ez a játék szinte egy új stílust teremtett, melynek mezőnyében még csak "Ő" az egyetlen versenyző. Ebből következően valószínűnek tartom, hogy királysága csak pünkösdi lesz, hiszen ez a stílus még teljesen kiaknázatlan, így remélhetőleg a közeljövőben az EOA-on kívül még számos más cég is megpróbál majd valamit ebben a stílusban alkotni.

V.Z.





C. Cornelius E.

• AMIGA WINCHESTEREK - AMIGA WINCHESTEREK - AMIGA WINCHESTEREK •

Amiga500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga1200-eshez, PC-hez winchesterek:

2.5": 40 MB: 13.900,- Ft; 60 MB: 16.900,- Ft
80 MB: 21.900,- Ft; 120 MB: 23.900,- Ft
3.5": 120 MB: 20.900,- Ft; 170 MB: 23.900,- Ft
210 MB: 24.900,- Ft; 320 MB: 32.900,- Ft
A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft

A1200 4MB 32 bites memória bővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft
4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség növekedés!!!

AT-BUS Winchester Controller A1000/A500/A500 (+) - hoz: 6.900,- Ft;
AutoBoot, FFS, Speed: 400-800KB/s

Külső memória bővítő RAM-nélkül
A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft
20-30% sebesség növekedés!

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson
A500(+)-on és A600-ason. V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft
V2.x vagy V3.x ROM-mal: 5.900,- Ft
1 MB-os SIMM modul: 6.000,- Ft

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.
Regius Kornél
Telefon (nyitvatartási időben): 276-6637
Budapest XXI. Kossuth Lajos u. 122. IV. 28.
Nyitva: H, K: 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

HAMAROSAN MEGJELENIK!

Az 576 KByte gondozásában november végén megjelenik az utóbbi évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka.

A

KASTÉLY

8 oldalas kézikönyv. díszdoboz. 3 lemez!

Elővételben megrendelhető 799,- Ft-os kedvezményes áron (a bolti 999,- Ft helyett) az alábbi címen:
576 KByte. 1389 Budapest. Pf: 132.

A kalandjátékkal egyidőben kerül a boltokba az év meglepetése. a televízióból jól ismert és közkedvelt TETRIS és KIKUGI C64-es változata lemezen és kazettán.

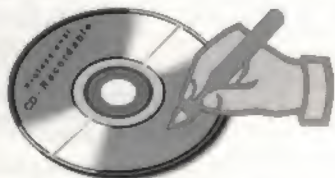
Kedvezményes áron előrendeléseket veszünk fel a szintén díszdobozos. magyar nyelvű használati utasítással ellátott játékösszeállításra 599,- Ft-os áron (a bolti 699,- Ft helyett).

Megrendeléseket a fenti címen fogadunk.

Már most gondoljon a karácsonyra!

Public Domain *(nem copyright-os)* Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők: **SCOOPEX** 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 darab 3.5" lemez és felbélyegzett válaszboríték.

CD-ROM és AUDIO CD lemezek egyedi és kisszériás gyártása !



CD-ROM lemezek írását vállaljuk a következő adathordozókról:
- winchester
- CD-ROM
- streamer
- floppy

CD-ARCHIVE KFT.
1162 Budapest
Temesvári u. 3o.

Tel.:o6-6o-333-781
Fax:271-41-73

Ugye

Te

is

tudod, hogy minden pénteken 16-20 óráig vár Tatán a ***Gigabyte Club*** a Magyary Zoltán Művelődési Házban!

10 éves a Computer Karácsony!

Jubileumi rendezvény helyszíne lesz a Budapesti Műszaki Egyetem december 11-12-én, ahol minden eddigit felülmúló show-val vár idén is mindenkit a Computer Karácsony szervezőgárdája. Exklúzív vendégekkel találkozhatsz, fergeteges bemutatókon vehetsz részt és itthon még nem látott meglepetések is várnak Rád! Már most jegyezd be a naptáradba: "ezüst hétvégén" irány a Computer Karácsony!

(MI IS OTT LESZÜNK!)

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

• Eladó garanciális Amiga 600 (V2.05; 1MB Chipram) + TV modulátor + lemezek + szakkönyvek: 34000 Ft. Cím: Szabó László, 3800 Szikszó, Poprád u. 3.

• Amiga 500! 1 MB, extrák, Scart kábel, könyvek 24.900 Ft! Hangdigi + prg: 4.900 Ft. Action MK3: 7.500 Ft. 0.5MB órás RAM: 2.500 Ft. 5'25 drive: 7.900 Ft. Szerviz! T: 1761-352.

• Eladó: Amiga 1200, Amiga 500 (1 MB), winchester csatlakozó Amiga 1200-hoz, Turbo Quickshot joystick. Pankász Viktor, 7632 Pécs, Nagy I. u. 60. Tel: 72/439-536.

C-64 CSERE

• C64 p.r.g. csere lemezen! Listát kérek + küldök. Írj, vagy telefonálj!!! Címem: Bogdán Tamás, 5540 Szarvas, Deák F. utca 52. Tel: 06/67-311-030.

C-64 KÍNÁL

• Eladó Commodore MPS 801, MPS 803 típusú nyomtató, vagy 1541-es floppyra cserélném. Tel: 189-6797, Ádám Imre

• Eladó 1 db C64 + 2 magnó + 3 joystick + 2 cartridge + 29 kazetta (pl.: Creatures 1-2, Golden Axe, stb) + újságok (576 KByte, CoV) mindössze 21.000 Ft-ért. Tel.: 23/346-330.

• Eladó: C64 + floppy + magnó + MK7-Cartridge + könyvek: 23e Ft. Nyomtató: 5e Ft. 20 db kazetta és 250 db lemez: 50 Ft/db; 1300 játékkal, katalogizálva, együtt: 10e Ft. Mindez egyben: 36e Ft. Zentai József, 4400 Nyíregyháza, Széna tér 3. 3. em. 13. Tel: 311-685.

• C64/II + 1541 floppy drive + Sanyo mono monitor + 1 joystick + játékok eladók. Ára 20.000 Ft. Érdeklődni: Nyilas Pál, 2053 Herceghalom, Központi ltp.

• MÁR KAPHATÓ A GONOSZ HERCEG C. JÁTÉKPROGRAM! TELJESEN MAGYAR, VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK, SZÍNES DÍSZDOBOZ, KÉZIKÖNYV! C64, LEMEZ! ÁRA: 649 FT (ÁFA + POSTA AZ ÁRBAN). MEGRENDELHETŐ: OTHIS, PF.:342, 2601 VÁC.

• Eladó! C64 + magnó + mono monitor + cartridge + 16 db kazetta (180 játékkal) + 1 db joystick. Ár: 25.000 Ft. Cím: Budakeszi, Jókai u. 14. Telefon: 138-69-64 (du. 5-től)

EGYÉB CSERE

• Bwrai Fighter Game Boy programot cserélek Who Framed Roger Rabbit-ra vagy Prince Valdorf-ra, vagy Dragon's Lair-re. Cím: 2000 Szentendre, Mandula köz 2.

• Konzol tulajdonos vagy? Itt a helyed köztünk! A klub egyre bővül, minden típussal foglalkozunk (SEGA, Nintendo). Bélyeges válaszborítékban tájékoztatót küldünk. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Pf: 18.

EGYÉB KERES

• C-16 Számítógéphez játékprogramot vennék. Pénczél Sándorné, 8083 Csákvár, Berenyi út 13.

EGYÉB KÍNÁL

• Szeretnél Amiga-zenéket hallgatni, de nincs Amigád? A megoldás: minden idők legjobb Amiga demo-zenéi Hi-Fi minőségben és sztereoban audiokazettán. Megrendelhető: Ádám Sándor, 5008 Szolnok, Krúdy Gyula út 114.

• Eladó 1/2 éves Game Boy extrákkal olcsón és Hitex TV-játék 8 játékprogrammal. Címem: Padmaniczky Péter, 8623 Balatonföldvár, Báthory utca 55/II. Tel: 84/340-612.

• Videoton TVC-hez eladók: floppy-csatolók, hangkártya, multi cartridge. Enterprise-hoz Spectrum-emulátor, C64-hez CP/M kártya, Final-3 cartridge. Vámos György, 8008 Székesfehérvár, Pf.: 1.

• HT-767 HITEX Computer + 70 Nintendo játék (pl: Super Mario Bros, Tetris II, Kung Fu) csak 11.000 + 6 hónap garanciát vállalok. Címem: 2371 Dabas, Rákóczi út 141.

PC CSERE

• Színes CGA monitorral, HD-s és DD-s meghajtókkal alapszoftverrel ellátott XT-t cserélnék színes VGA monitoros, kislemezes AT-ra. Tel: 153-7292.

• Programcsere PC-n. Listát kérek. Simon Zoltán, 1132 Budapest, Visegrádi u. 60.

• Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök. Kévés János, 6230 Soltvadkert, Pf: 8.

PC KÍNÁL

• Eladó egy IBM PC-XT kompatibilis gép. 20 MB-os winchester, Hercules monitor. Ára: 20.000 Ft. Cím: 5432 Martfű, Szolnoki út 78. Tel: 56/350-954 (alkudni lehet!)

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

SZUPER AKCIÓ

ISMÉT SZUPER AKCIÓ!

Ha december 15-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és szerencséd van, a karácsonyi sorsoláson 30.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyerhetsz, melyet a budapesti vagy a győri 576 KByte Shopban válthatsz be. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Nem fogy el az orrod előtt az újság, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG!

*** Előfizetési díj:**

- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

** Érvényes: 1993 október 1-től*

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132



Rejtvény

Kedves Mindenki!

Bolondos hangulatban voltunk az ehavi Rejtvény összeállításakor, amelynek gyümölcsét láthatjátok a mellékelt képen. Feladatotok igen egyszerű: írjátok meg nekünk, hogy hány cég logóját lehet kivenni a fotón. Minden részletet vizsgáljatok meg, mert vannak igencsak elrejtett cégfeliratok is. A borítékra csak egy számot írjatok, nomeg a számítógépetek típusát, mert eredeti programot nyerhettek a géptípusotoknak megfelelően.

A múlt havi rejtvény helyes megfejtésel a következők:

A múlt havi rejtvény helyes megfejtései a következők: A keresztrejtvényünk vagy nagyon nehézre sikerült, vagy a Street Fighter II láz "maga alá teperte", mert amíg arra több száz megfejtést küldtetek be, addig ennek megfejtésével lapzártáig 1 (azaz egy) levél érkezett! A feladott nevek: Bernard Bernoulli, Klaus Kerner, Guybrush Threepwood. Ugye ismerősek a nevek? Valamennyien LucasArts játékok hősei. A póló nyertese Berta Balázs, Budapest, Neszményi út 62-64 szám alatti olvasónk. A Street Fighter II rejtvény megfejtése nem volt túl nagy ördöngősség: a figurák nevei E. Honda, Riu és Balrog, a kakukktojás Balrog volt, mivel ő nagymester és nem tudjuk kiválasztani. Nyerteseink, akik a pólóra vasalható figurákat nyerték: Böszörményi Kristóf (Budaörs), Dobó Balázs (Budapest), Polacsek Zsolt (Göd-Alsó). A szerencsés nyertesek postán kapják meg nyereményeiket.

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

1	2	3	4	5	6	7	8	■	9	10	11	12	13	14
15								16	■	17	⑥			
18		■		■	19				20		■		■	
21		22		23	■	24		■	25		26		27	
28		②			29	■	30	31	■	32		③		⑨
	■	33		①		34		④	35		■	36		
37	38		■	39		⑩	■	40		■	41	■	42	
43			■	44					■	45		46		
■	47		48		■		■	49	50		■	51		
52		■	53		54	■	55				■		■	
56		57		■	58						59		60	
61				62		■	63		⑦					■
64		■	65		■	66	■	67						68
	■	69	■	70	71	⑤	72	■	73		■	74		
75		⑧							■	76				

Kedves Olvasóink! Új típusú rejtvénnyel jelentkezünk ezalkalommal. A megjelölt kockákból a megfejtett betűket a táblázatba beírva egy országosan ismert fogalom áll elő. Ennek beküldését várjuk az újság címére. Nyereményként eredeti programot küldünk a nyertes géptípusának a borítékra ráírni számítógépetek fajtáját)!

Vízszintes

1. Híres szimulátorprogram 9. Férfinév 15. Város a Dunántúlon 17. Ruhának van 18. Művészvendég 19. Nem első 21. Írásmű tartalmának tömör összefoglalása 24. IU 25. Ritka férfinév 28. Gyümölcsöt szórító 30. Gida fele 32. Az új Moszkvics típusneve 33. Megtippelő visszafelé 36. Lengyel író 37. Operációs rendszer 39. Videokazettát gyártó cég 40. Kettősbetű visszafelé 42. Sandra eleje 43. Végtelen Odol 44. Görög leánynév 45. Fontos gyógyszer 47. Nem anyai 49. KGE 51. Kevert cet 52. Maca egynemű 53. Luxemburgi, magyar és svéd gépkocsik jele 55. Kevert súly 56. Becézett férfinév 58. Nagy szám 61. Büntetendő cselekmény 63. Ritkít 64. Apa kétharmada 65. Argon vegyjele 67. Tapod 70. Hegység Oroszországban 73. Dísz visszafelé 74. Vég nélküli ének 75. Sötétedik 76. Nem kevesen

Függőleges:

1. Az akciójátékok "dédapja" 2. Doktor 3. Omo kétharmada 4. Bútor 5. Új-Zélandi gépkocsik jele 6. A szén és a lutécium vegyjele 7. Zsák is van ilyen 8. Elég angolul 10. Zenei fogalom 11. Etus egynemű 12. Elás 13. Állami Biztosító 14. Cyberpunk alapmű 16. Fordított kettősbetű 20. Tagadószó 22. Kevert posztó 23. Gyerekek kedvenc játékszere visszafelé 26. Igekötő 27. Díszít 29. Elavult 31. Szorgalmas 34. Állatok lakhelye 35. Kiejtett betű 38. Odaver 41. Igekötő 45. Tyúk feladata 46. Azonos korú emberekre mondják 48. Szín névelővel 50. Nyertesek 52. Híres szoftverház 54. Azonos betűk 55. ÚÁT 57. Társadalombiztosító 59. Fedő vége 60. Hiányos Melina 62. Elad 66. Sereg 68. Vajaz 69. Keresztül 71. Rénium vegyjele 72. Ili kétharmada

Dr. Agy













Erre már tényleg morcos lettem és megzizzentem! Lemaradok egy jó kis buliról, magamra haragítom a tanárokat, úgy futok, hogy majd kiköpöm a tüdőmet, erre ez a nagyképű zsebpiszok az arcomba vágja, hogy zár, és nem szolgál ki. Elővettem a legszörnyűbb tekintetem és...











KÉPREGÉNY

vége

SIMFARM

Mivel a SimLife óta már talán egy év is eltelt, a szimuláció rajongók népes tábora gondolom türelmetlenül várta már a sorozat folytatását. Szerencsére nem vártunk hiába, hiszen a Maxis programozóinak agyából most is kipattant az isteni szikra. Az új ötlet pedig különösen illik napjaink vállalkozó szemléletéhez, hiszen a játékban egy amerikai farmergazdaságot kell irányítanunk és természetesen jövedelmezővé tennünk. A cél tulajdonképpen a farm





közelében növekvő kisváros szükségleteinek ellátása, és eredményességünket is vagyonunkon túl e város méretével tudjuk igazán lemérni. Ahogy azt a szerzőktől már megszokhattuk - hiszen előző játékaikban is hihetetlenül alaposak voltak - a programban az állattenyésztés és növénytermesztés minden problémájával meg kell birkóznunk, a vetőmagok beszerzésétől a megtermelt áru értékesítéséig. És ami nagyon fontos, a hatékony játékhoz semmilyen előismeretre nincs szükségünk, hiszen a program rengeteg tanáccsal, magyarázattal lát el bennünket menet közben.

A játékot a már jól ismert menüpontokkal (File - lemezműveletek, Speed - a játék sebessége, Disasters - különböző természeti csapások) és a szerkesztő ablak kis ikonjaival irányíthatjuk. Az egyetlen újdonság, hogy a különböző ablakokat most már a menü alatti kis rajzok segítségével is megnyithatjuk. Az Options pontban néhány gyakori műveletet (mint a vetőmag beszerzése, a beépítendő területek letakarítása) automatizálhatunk. Érdekes még a Load Crop menüpont, ahol újabb növényeket tölthetünk be lemezről. A lényeges feladatokat a Windows-szerűen nyíló ablakok sokaságában végezhetjük el, így nézzük is őket a menü alatt megjelenő rajzok sorrendjében.

Vásárlás (Buy)

Itt szerezhetünk be mindent, ami a farm működtetéséhez szükséges. Az ablak bal oldalán választhatjuk ki valamelyik árucsoportot, majd a fel-, illetve lefelé mutató nyilakkal válogathatunk az áruk között. Ha választottunk, nyomjuk le a Buy gombot, majd helyezzük el új szerzeményünket a farm területén (csak a már birtokunkban lévő földekre pakolhatunk). A gomb fölött az árat és a tulajdonunkban lévő valamik számát látjuk. A gépeket tulajdonképpen nem szükséges megvásárolnunk, hiszen traktort, teherautót és aratógépet kölcsönözhetünk a várostól is, de egyrészt ezek nem biztos, hogy éppen ráérnek (a várakozás pedig egyes növényeknek kifejezetten ártalmas), másrészt a bérleti díjak is elég magasak. Sajnos a tulajdonunkban lévő gépek használat közben folyamatosan romlanak, s egy idő után már csak ócskavasnak adhatjuk el őket. Ez ellen csak az segít valamit, ha fedett helyen tároljuk őket.

A gépek között különleges helyet foglal el a repülőgép. Ezt ugyanis csak akkor vehetjük meg, amikor a városban már van repülőtér, másrészt a repülő nem automatikus, mint a többi jármű (azaz nem elég megadni a feladatot), hanem nekünk kell irányítanunk. Az irányítás pedig elég nehézkes, hiszen a gép őrülten cikázik a kis terület felett, majd amikor elfogyott az üzemanyag, lezuhan. A repüléshez keressük meg a gépet, azaz menjünk a városi reptérre. Ha szükséges, javítsuk meg a hibáit, töltsük fel üzemanyaggal és valamelyik permetezőszerrel (egyszerre csak egyfélét vihet magával). Végül a Fly gombbal vághatunk neki az útnak. A levegőben a jobbra/balra nyilakkal kanyarodunk, a PageUp/PageDown-nal magasságot váltunk, a Home pedig a permetezést kapcsolja ki/be. Végül leszállni a reptér fölött az End billentyűvel tudunk.

A vetőmagokat szintén nem kell előre megvennünk, hiszen ültetésnél automatikusan megérkeznek, de itt az egyes növények vetéséről, tűrőképességéről olvashatunk hasznos dolgokat. (Állítólag előre megvásárolva olcsóbbak a magok, de ez az összeg jelentéktelen.) A vegyszerekkel is hasonló az ábra, állatokat viszont csak itt tudunk beszerezni.

Az épületek között vannak nélkülözhetetlenek és van néhány felesleges is. A silókban a betakarított terményeket tárolhatjuk. Ha nincs üres silónk a program minden terményt azonnal elad, míg a silóba kivárhatjuk, mikor kapjuk érte a piacon a legkedvezőbb árat. A víztorony az állattartóknak elengedhetetlen, hiszen az itatók innen kapják a vizet (ha nincs a közelben csatorna). A vízpumpa a folyók, tavak vizét nyomja fel a csatornák medrébe. Ha kevés a víz, további pumpákat kell üzembe állítanunk. A szélkerék a dombon felfelé haladó csatornák működtetéséhez kell. Végül a nagyobb épületek a gépek, vetőmagok és állatok tárolására jók. Például a fedett helyen tartott állatok jóval kevesebb élelmet és vizet igényelnek, mint szabadban élő társaik.

Eladás (Sell)

Itt a silókban tárolt terményeket, állatainkat és lerobbant gépeinket adhatjuk el. Előbb válasszuk ki a csoportot ikonját, majd a listából a megfelelő árut. Az egyes nevek mellett az áru minőségét és értékét látjuk.

Értékelés (Evaluation)

Munkánk különböző szempontok szerinti pontozását látjuk. Alul a kis rajzok a súlyosabb problémákat és a város által termesztésre javasolt növényeket találjuk.

Térkép (Map)

A térkép legfontosabb feladata, hogy itt vásárolhatunk újabb földeket, illetve adhatuk el sajátunk egy részét (a játék kezdetén kapunk egy kis területet, de ez egy jól fejlődő gazdaság számára nagyon kevés). Az üzleteléshez nyomjuk meg az ablak legelső ikonját, majd a térképen bökjünk rá valamelyik négyzetre. Ekkor alul megjelenik a föld értéke és a Buy (vásárlás) vagy Sell (eladás) gomb. A többi ikonnal különböző statisztikákat kapunk (csapadékeloszlás, kártevők, stb), melyeket a földvásárlás előtt érdemes végigböngészni.

Időjárás (Weather)

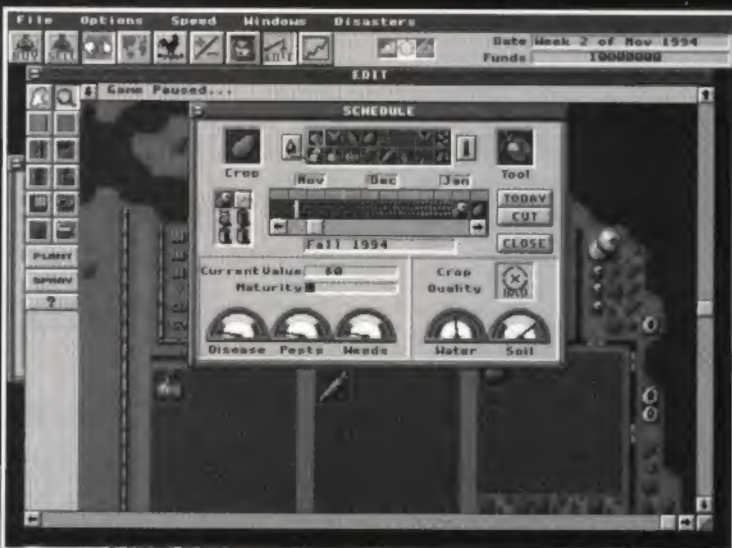
Itt a napi időjárást (hőmérséklet, csapadék, barométer, stb.), valamint az ötnapos előrejelzést nézhetjük meg.

Egyenleg (Balance Sheet)

Ezen a lapon bevételeinket, kiadásainkat és a tulajdonunkban lévő dolgok értékét találjuk. A legfontosabb információ az év végén befizetendő adó mennyisége (Estimated Tax). Erre oda kell figyelnünk, mert ha év végén nincs elegendő készpénzünk, nagy bajba kerülhetünk.

Szerkesztés (Edit)

Mint minden szimulációban, most is ez a legfontosabb ablak.



A képen a terület egy részét látjuk, földekkel, állatokkal, gépekkel, utakkal és a város épületeivel. A kinagyított részt legegyszerűbben úgy mozgathatjuk, ha a nyilat a kívánt irányban a képernyő szélére toljuk. A szerkesztő eszközöket az egér bal gombjával aktiválhatjuk, a jobb gombbal pedig a gazdasági épületek tartalmát nézhetjük meg. A városban a bankon, a tanácsadón és a reptéren kívül semmit nem találunk, a farm viszont annál érdekesebb. A kerítéssel körülvett területen földek és karámok váltogatják egymást, s természetesen egy jól szervezett gazdaságban mindenhova vezet út (különben a gépek nem tudják megközelíteni a földeket), s a csatornákon eljut a víz. Az egyes eszközökkel utakat, kerítéseket, csatornákat, csatornazárakat, etetőket, itatókat és fákat helyezhetünk el a területen. A kerítéseket csak az állatok elkerítésére érdemes használni, ott viszont elengedhetetlen, hiszen a kiszabaduló állatok pillanatok alatt lelegelik a termést. A csatornazárakkal a hálózat egyes részeit zárhatjuk le abban az esetben, ha egy növény túl sok vizet kapna. Itatókkal és etetőkkel a karámokat kell feltöltenünk, s folyamatosan szállítanunk kell az utánpótlást. Végül a fákkal a földeket védhetjük meg az erős szél ellen.

A Plant gombnál egy újonan vásárolt, még üres területre választhatunk valamilyen növényfajtát, a Spray-nél pedig a permetezőszerek között válogathatunk. Négyféle szert használhatunk: a Fertilize a talaj tápértékét növeli és nem tartalmaz káros anyagokat. A Pesticide a kártevők, a Herbicide a gyomok, a Fungicide pedig a kórokozók ellen hatásos, de mindhárommal csínján kell bánnunk, hiszen mérgezik a talajt.

A földeken a bal felső sarokban az ott termesztett növény rajza látszik. Mellette egy hullám vagy egy tehénkoponya jelzi, ha a növény túl sok vagy túl kevés vizet kap. Ezen a csatornák elzárásával vagy újabbak építésével segíthetünk. A következő négyzetben egy zsák jelenik meg, ha a talajban már kevés a tápanyag, az utolsóban pedig egy barna növény a túl sok gyomot, a hernyó a kártevőket, a kukorica pedig kórokozókat jelzi. Ezek ellen a megfelelő szerek permetezésével védekezhetünk. Végül a koponya a túl sok mérget jelzi, amely csak az idő múltával tűnik el a talajból.

A legfontosabb szerszám a nagyító, mellyel mindenről információt kérhetünk. Az állatokról, gépekről és épületekről megtudjuk állapotukat és értéküket, a növények magjainál tanácsokat kapunk azok tárolásárhoz és elültetéséhez. A földeken megnyomva pedig egy ablak jelenik meg, ahol egész bonyolult műveleteket is elvégezhetünk. Ennek az ablaknak a közepén egy vízszintes csíkot találunk a hónapok neveivel. Ezen a csíkon állíthatjuk be egy határidőnaplóhoz hasonlatosan a földön elvégzendő munkákat. A legelső lépés az ültetés. Válasszuk ki felül valamelyik növényt, és a csíkon tegyük le arra a pontra, ahol el akarjuk ültetni (célszerű az előző növény leszedése utáni időt választani, különben azt tönkretesszük). A növények választásához érdemes megnézni, hogy melyiknek mennyi csapadékra (esőcsepp), illetve hőmérsékletre (hőmérő) van szüksége (közben a csíkon az egyes hónapokban várható értékeket látjuk). A szüret időpontjával már nem kell foglalkoznunk, hiszen ez ültetéskor automatikusan bekerül a menetrendbe. Itt természetesen a permetezések időpontját is beütemezhetjük, s így nem kell állandóan a földeket figyelnünk. Ekkor a megfelelő szert a baloldali hordók közül válasszuk ki (a kiválasztott az a jobb felső sarokban, a Tools felirat felett látszik). Alul öt műszert találunk, melyek a föld állapotát jelzik. Ha a mutatók a zöld részen állnak, akkor minden tökéletes, a sárga figyelmeztetés, a piros pedig már nagy bajt jelent. A különböző permetezések gyakoriságát e mutatók alapján érdemes beállítani. Végül itt tudhatjuk meg, hogy a sarjadó növények milyen állapotban vannak és pillanatnyilag mennyit érnek.

Piackutatás (Market Value)

Itt az egyes növények piaci árának alakulását nézhetjük végig. Hasznát akkor látjuk, ha a leszüretelt terményt tárolni tudjuk mindaddig, amig az árak számunkra kedvező értéket el nem érnek.

Tanácsadás (Fam Bureau)

Ennek az ablaknak nincs megfelelője a fenti ikonok között, ezért csak a Window menüből vagy a város megfelelő épületére bökve érhetjük el. Itt tulajdonképen a növényekről, állatokról gépekről, permetezőszerekről kapunk hasznos tanácsokat. A növényekről például megtudjuk, hogy mennyi csapadékot és napfényt igényelnek, valamint mennyire tűrik a viszontagságokat. Az állatoknál ugyanitt az élettartam, a szükséges táplálék mennyisége és a szaporodásukhoz szükséges idő jelenik meg.

A játék nagyon összetett és szerintem eleinte nagyon fárasztó. A sikertelenség hamar kedvünket szegheti. Túl sok teendőre kell odafigyelni és túl gyakran történik valami kellemetlen esemény, mely ellen védekeznünk kell. Némi gyakorlás után azonban az ember rájön néhány trükkre (például a permetezések időzítésére), s ekkor már kevesebb fáradsággal is sikereket lehet elérni. De azt hiszem, pont ezért nem lehet ezeket a programokat egy-két hét után megunni.

Temesvári Tibor

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	40%
kezelhetőség	82%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

hóKUSz

Ebben a hónapban rovatunkban az Amiga tulajdonosok mazsolázgathatnak:

NICKY 2

Az intronál nyomjunk egy Space-t, majd kódnak írjuk be, hogy DRINN. Ezután a játékban az F1-F5 billentyűkkel a játék extra dolgait hozhatjuk elő, a Backspace-szel pályát léptethetünk, az "R" leütése után pedig Nicky magasabbra tud majd ugrani.

A pályakódok:

2 - DRACO 3 - ATIKH
4 - FIRAM 5 - LURNA
6 - PALET 7 - MIURA
8 - SLORY



JAGUAR XJ220

A CD-lejátszónál kapcsoljuk be a rádiót, és keressük meg a 065.4-es sávot. Elindítva a játékot, még ha padlóig nyomjuk a féket, akkor is körrekordot fogunk dönteni. (Sajnos ez a cheat az ellenfeleinkhez viszonyított pozíciónkat nem befolyásolja.)



PREMIERE

Az örökélethez a címképernyőn gépeljük be: SPARK-PLUGS. (Ekkor egy felirat is a tudtunkra adja, hogy aktivizáltuk a cheat-et.)



GUY SPY

A játékban bárhol írjuk be, hogy GETVONMAXGUY. Ezután az F1-et leütve mindig a következő akciórészhez léphetünk.

ASSASSIN

Keressük meg az első pályán a legelső fát, és másszunk fel a tetejére. Ha ez megvan, üssük be: NICE-VIEWFROMUPHEREMATE. Ekkor, ha minden kötél szakad, a képernyőnek villannia kell egyet, mutatva, hogy a cheat aktív. Hatására a végtelen energián kívül a következő billentyűket használhatjuk:

1-6 - A különböző pályákra való léptetés.
E - A szintvégi főellenséghez ugrás.
W - Extra fegyverek.



DESERT STRIKE

Végre egy cheat, amire valószínűleg már sok Desert Strike-rajongó várt: kódszónak adjuk meg, hogy BQQQAEZ. A "kis" csalás következtében 10 életünk lesz, sérthetetlenek leszünk (csak akkor fogy az energiánk, ha valaminek nekiütközünk), s végül végtelen mennyiségű muníciónk lesz. Igaz, ez utóbbi eléréséhez a játék során majd be kell lépnünk F10-zel a térképhez, majd vissza.



FIREFORCE

Kezdjük el a játékot csak egy választható fegyverrel. (Egy páncélöklöllel.) Vegyük elő a fegyvert, s nyomjuk le a tüzet, és tartsuk továbbra is lenyomva. Ezalatt Esc-pel lépjünk ki, majd a fegyvereinknél állítsunk be nullát az említett fegyverből. Ezek után a küldetést újra elkezdve a választható fegyverünkhöz örök muníció áll a rendelkezésünkre.

FINAL BLOW

Boxolónk végtelen energiájához először állítsuk meg a küzdelmet "P"-vel, majd üssük le az F10-et hatszor, s engedjük tovább a játékot.

BIG RUN

Állítsuk le a játékot, majd húzzuk a joystickunkat BALRA, JOBBRA, LE, FEL, FEL, BALRA, LE, JOBBRA. (Persze a mozdulatok között mindig álljunk vissza középre.) A képernyő ekkor néhány másodpercig elfehéredik, s innentől örök credittel rendelkezünk.

BEAVERS

Játék közben üssük be: BIGGIGBIB. F2-vel pályát ugorhatunk, Space-szel pedig egy szint bármelyik részét elérhetjük.



BUNNY BRICKS

A pályaléptetéshez nyomjuk le az Alt-ot, a Ctrl-t, a Jobb Shift-et és az N-t egyszerre.



CAPTAIN DYNAMO

A high-score listára PURPLE RAIN néven iratkozzunk fel. Így az örökéleten kívül a "+" és a "-" gombokkal pályát tudunk léptetni.

GOAL!

Ha a játék során egy vagy két játékosunkat kiállították, hívjuk le a játékosaink menüjét (a bal Alt gombbal), s clickeljünk a piroslapos emberünkre. Láss csodát: egy játékossal gazdagabbak lettünk. Ez a művelet azonban sajnos csak kétszer végezhető el.



V.Z.

pOKeusZ

SEGA NEWS

Arra a nyakamat teszem, hogy ezt a szupertitkos hírt először az 576 Kbyte-ban olvashatjátok! A SEGA még alig adta ki CD lejátszóját, máris egy új gépen dolgozik. Ha figyelembe veszem, hogy a SEGA mindenben az élen jár (a MEGA CD egység jelenleg minden hasonló masinát ver a piacon), elképzelni sem merem, mit fog majd produkálni az új masina. A "kicsi" neve SATURN, ő egy 32 bites CD lejátszó. Processzora 27 MHz-en fut, 24 bites grafikai egysége 16,7 millió szín használatát engedélyezi a programozók számára. A sok kiegészítő chip mellett egy extragyors polygon generáló egység is beépítésre kerül majd, amely 16 ezer polygont tud animálni egyszerre a képernyőn. Túl sokat nem tudok még az új gép által nyújtott grafikai lehetőségekről, de az már biztos, hogy minden olyan effektet produkálni tud majd, amit az SNES. A gép valószínűleg


SF2 - The New Challengers

tisztán CD alapú lesz, cartridge nyílás nem is lesz rajta. Először Japánban lesz kapható, 1994 decemberében.

Azt ugyan még nem tudom, hogy lesz-e Street Fighter 3, de az már biztos, hogy a sorozat legújabb tagja a SUPER STREET FIGHTER 2: THE NEW CHALLENGERS. A CAPCOM masina még csak a Tokióban megrendezésre került bemutatón volt látható. Az új SF2 egy "tuningolt" verzió, melyben a szereplők új mozgásokat tudnak, és a grafikát is átrajzolták. Négy új figura is feltűnik: egy angol lány, Cammy, a jamaikai DeeJay, Fei Long a Hong-Kong-i ninja és T Hawk, az amerikai őslakó. Az új mozgások közül egyelőre az "Égő Dragon ütés" ismert.

Az ELECTRONIC ARTS új autóversenyes stuffja a LOTUS 2. Túl sok dolgot nem lehet mondani róla: különböző időjárási viszonyok, új hátterek, 3 féle kocsi (Esprit, Elan, M200).

Két normális flipper játék van jelenleg MEGADRIVE-ra, a Dragon's Fury és a Crüe Ball. Az ELECTRONIC ARTS készíti a VIRTUAL PINBALL-t, melyben arra is van lehetőség, hogy saját magunknak tervezzünk asztalt. Ehhez egy halom flipper "alkatrészből" választhatunk: karok, ütközők, pattanók, hátterek, szóval minden a rendelkezésünkre áll. Mivel a kártya írható RAM-mal van ellátva, kimenthetjük az elkészült pályákat. A másik készülő játék a DRAGON'S FURY 2, melyről sajnos a TENGEN még nem volt hajlandó képet közölni.

Ha már az európai cégeknél tartunk, a MICROPROSE is fejleszt a Megadrive-ra. Új játékuk főszereplője egy klassz kis robot, Tinhead. A főgonosz neve Ördögi Grim Squidge, aki odáig vetemedik, hogy ellopja a csillagokat az égről. A játék ugrálós-mászkálós stílusú, mint a Sonic, címe THE AMAZING ADVENTURES OF TINHEAD.

A SEGA erősen ráment a VIRTUA technológiára, valószínűleg a játéktermi Virtua Racing sikere óta. Második virtua gépük egy Street Fighter 2-szerű verekedős dolog, melynek fogalmam sincs, hogy mi a neve, de képet azért tudok mutatni róla. A játék "otthoni" verziója csak a 32 bites CD-re készül majd el.

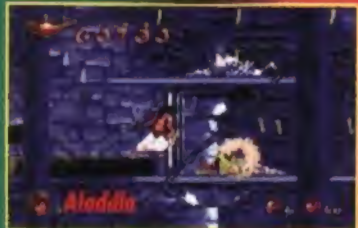
Az "egyszerűbb" MEGA CD-re is készülnek újdonságok. Nemsokára kijön a FLASHBACK bővített változata és a JOHN MADDEN FOOTBALL full motion video digivel teletömött játéka.

Körülbelül az újság megjelenésével egyidőben kerül ki a boltokba a VIRGIN eddigi legszebb grafikájú anyaga az ALADDIN. A játék a Disney rajzfilm alapján készül olyan bájos rajzokkal, hogy szerintem tuti siker lesz. Alapvetően mászkálós lesz a stílusa, némi Prince of Persia beütéssel.

Amigán már ismerjük, most a Megadrive-osok is kipróbálhatják majd a CHAOS ENGINE-t, melynek amerikai verziója SOLDIERS OF FORTUNE címmel fog megjelenni. A játékban 6 figura közül választhatunk, fő célunk, hogy elpusztítsunk egy gépet, amely képes teret és időt manipulálni. A grafika igazi telitett "megadrájvos". Körülbelül januárig kell várnunk erre az állat lövöldözős stuffra.

Szintén Amiga anyag volt annak idején a JIM POWER. Most készül a Megadrive változat, amely szerencsére sokkal-sokkal szebb, mint elődje. A francia LORICEL cég egy 7 pályás játékot tervez, melyek között lesznek ugrálós-mászkálós-lövöldözős stílusúak, lesz 2 űrhajós-lövöldözős szint is, plusz két logikai, melyeknél labirintusokból kell megtalálni a kivezető utat. Öt főellenséggel fogunk találkozni, melyeknek ilyen impozáns neveik vannak: Repülő Hal, Pokolrombolő, Varázskoponya, Fémtragacs és a sokat sejtelő Őrző.

Végül egy újdonság a Tini Mutáns Nindzsa Teknőc rajongóknak. Készül egy verekedős játék, melyben a SF2-höz hasonlóan egymás ellen tudunk küzdeni! Címe TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS, s Donatello, Leonardo, Raphael és Michelangelo mellett az ismert összes negatív és pozitív szereplő is feltűnik - még April is. A hátterek gyönyörűek, a sprite-ok szuperek, ennek a stuffnak a sikere tényleg azon múlik, hogy a játszhatóság terén megerőlteti-e magát a KONAMI.


Aladdin


Sega CD32 - Saturn


Chaos Engine


Jim Power

SEGA

SHINOBI 3

Azt hiszem a konzol és számítógép történelem eddigi leghíresebb ninjája Joe Mushashi, aki a SHINOBI sorozat főszereplője. Szerintem ezidáig a MEGADRIVE verziók sikerültek a legjobban, s így érthető, hogy a legújabb rész is ezen a gépen jött ki először.

Az az igazság, hogy végignyomtam ugyan a játékot, de marha sokat szenvedtem vele - így mire odaértem, hogy megírjam ezt az ismertetőt, tisztára elfelejtettem, hány pályát küzdöttem végig. Szóval a szokásos "XY szinten kell végigjutni" kezdés helyett azt mondanám, hogy nagyon sok pálya létezik (körülbelül 8) és ezek még további részekre osztottak. Az osztott részek mindegyikének más a grafikája (hátterek is, ellenfelek is) - nem mondom, dolgozhattak vele pár napot a SEGA-s fiúk! A pályák között vannak szokásos balról-jobbra scrollozók, felfelé haladó liftesek, mászkálósok, melyekben a falra és mindenféle tárgyra kapaszkodva kell haladni, van egy lovaglós és egy szörfös rész is. Mivel ezek a különböző formák egymást váltják, soha nem esik a SHINOBI 3 az unalmassá válás hibájába.

Természetesen az ellenfelek és a pályavégi főgonoszok először normális lények vagy maximum gépek, de később már gigászi szörnyekkel és fantasztikus teremtményekkel is szembekerülünk.

A három gomb között a "támadás", "ugrás", "varázslás" funkciókat oszthatjuk ki. Támadáskor alaphelyzetben egy kést dobunk el. Ha ezek elfogytak, marad a kard és végtagjaink használata, de ilyenkor testközelbe kell menni ellenfeleinkhez. Az ugrásformákat alább részletezem majd, marad tehát a varázslás. Négy féle módba tudunk lépni, ezeket a START megnyomása után lehet váltani, de takarékoskodjunk, mert egy élethez csak egy varázslat jár. A TŰZ trükk hatására 4 lobogó oszlop pusztít végig a képernyőn. A SZELLEM varázslat előhívása után megnégyszereződik figuránk, a "tesók" pedig mindenben utánozzák főnöküket. A ROBBANÁS esetében emberünk megsemmisíti önmagát - ez nagyon sok energiát levesz az ellenfelektől, de egy életünkbe kerül. Ott van még a VILLÁM, amitől Joe egy ideig sérthetetlenné válik.

Joe az eddigi részekben megismert mozgásokon kívül egy halom új trükköt is képes produkálni. A normál ugráson kívül tud magas szaltót is. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, ha ugrás után újra megnyomjuk az ugrás gombot, mégpedig akkor, amikor a legmagasabb ponton vagyunk. Ennek segítségével magasabban levő helyekre lehet feljutni. Amikor lehetetlennek látszik a felfelé jutás, a falról elrugaszkodás a megoldás. Bármilyen függőleges felületnek neki tudunk ugrani, s a "falérintés" pillanatában újra megnyomott ugrás gombbal lehet elrugaszkodni. Ezzel a jobbra-balra pattogással titkos helyekre is fel lehet jutni, sőt néhány ponton kizárólag csak így lehet továbbjutni. Ha ugrás közben tekerünk egyet a joy-on és közben lövünk, késeink sugarasan szóródnak szét. Ezt csak tényleg fontos esetekben használjuk, mert gyorsan elfogynak dobóeszközeink. Sok vízszintesen elhelyezkedő csövön vagy kötélen meg tudunk kapaszkodni, ha felfelé nyomjuk a joy-t ugrás után. Ilyenkor vagy jobbra-balra mászni kezdünk, vagy feljebb ugrálunk (persze csak ha ez lehetséges).







Mint már mondtam, a pályák nagyon változatosak és több különböző részből állnak. S mindez nem elég, hiszen a főellenfelek mellett több kisebb bajkeverővel is összeakadunk. Először egy erdőben kezdünk, mely egy barlangrendszerbe torkollik. Ezután bejutunk egy gyárba, egy laboratóriumba, egy vegyiüzem környékére és még egy halom fura helyre. Néha csak néztem mint a moziban, hogy mennyi rejtett út és extra található a játékban - mint valami mászkálós stuffban! Mivel eszközeink a "fogyóeszköz" kategóriába tartoznak, fordítsuk figyelmünket a ládák felé. Ezek szétlőve energiát, plusz késeket, tüzes lövést, vagy megtévesztő időzített bombát rejtenek, a nehezebben megszerezhetők pedig plusz életet vagy hasonló izgalmas dolgokat.

A SHINIBI 3 - RETURN OF THE NINJA MASTER nem könnyű játék, de csodálatos. Elég sok élettel indulunk, így a kezdők is jól boldogulnak vele. A főellenségek például teljesen változó keménységűek és van egy-két "fellélegzős" pálya is. Egyedül az irányítás betanulásához kell a megszokottnál több idő. A grafika sokkal jobb, mint az eddigi SHINOBI játékoké. Nagyon aprólékos a kidolgozás, a sprite-ok élethűek, de egy picit sötétnek érzem a pályákat. A szörfös és a csővezetékek közötti rész viszont fantasztikus színezésű. Mindenkinek ajánlom a játékot, aki szereti a komolyabb akcióprogramokat.



Biztos vagyok benne, hogy az utóbbi idők legjobban várt játéka a MORTAL KOMBAT. Hogy minek köszönhető a frenetikus siker - a full digitalizált grafikának vagy a véres akcióknak - azt nem tudom, de tény, hogy a játéktermekben mindig tömegek állták körül a masinát. Örömmel mondatom, hogy a MEGADRIVE tulajoknak ezúttal sem kell szégyenkezniük, tökéletes konverziót kaptak!

Egy dolog sántít csak: már a készítéskor beharangozták, hogy a MD és az SNES verzió különbözni fog. Ennek az az oka, hogy közvéleménykutatást végeztek a szülők körében - elfogadják-e, ha a kivégzéseket eredeti formában teszik át a konzol verziókba.

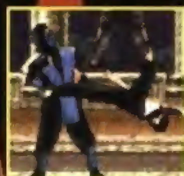
Az eredmény sajnos lehangoló - a szülők "kozmetikázott" jeleneteket akartak. A végső megoldás tehát úgy alakult, hogy MD-on az eredeti brutális kivégzéseket láthatjuk, SNES-en viszont kevésbé véreseket. Küldött is a cég szép képeket, fröcskölt a vér, Martin meg kárörvendően vigyorgott, hogy ugye az SNES egy SZ**R. Amikor azonban elkezdtem tesztelni a MD kátyát, ugyanazokat a kislányos kivégzéseket láttam, mint SNES-en. Most ezt adjátok össze! Aztán természetesen kiderült a turpisság, és most, ország világ előtt kijelentem, hogy igenis ott vannak az ere-

fog a paradicsomlé! Egyébként még egy csomó kódot be lehet ütni, melyek érdekes lehetőségekkel gazdagítják ezt az amúgy is csúcs játékot - együtéses győzelem, furcsa hátterek, meglepetés képek, stb. Remélem ez egy jó hír azoknak, akiknek már megvan a MORTAL KOMBAT, és hiányolták a véres jeleneteket. Az eredeti, így előcsalható kivégzések: **Rayden** - villámmal szétrobbantja ellenfele fejét; **Sub-Zero** - kitépi ellenfele gerincét; **Sonya** - tűzgolyóval égeti el a palikat; **Scorpion** - lángcsóvával éget porrá; **Cage** - leüti ellenfele fejét a nyakáról; **Kano** - kitépi ellenfele még dobogó szívét; **Kang** - egy dupla rugást és egy felütést csinál.



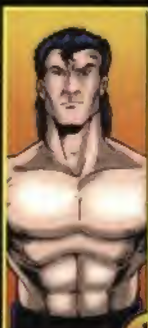
Azért aki nem ismerné a MORTAL KOMBAT-ot, annak bemutatnám pár szóval. A játék a Street Fighter 2 klónba tartozik. Érdekesége, hogy grafikája szinte teljes egészében digitalizált technikával készült - a hátterek telje-

kezdetben a meccsek tisztességesen folytak, de abban a pillanatban, ahogy Goro megjelent a színen, a Szent Shaolin szellemű párviadal kezdett korrupttá válni. Egyébként a kerettörténetről még órákat tudnék mesélni, mert Zolee barátom ügyködésének köszönhetően hozzájutottam az eredeti MORTAL KOMBAT képregényhez, amely oldalakon keresztül mesél - pont ott végződik, ahol a játék kezdődik - Goro ordításánál: LET THE TOURNAMENT BEGIN, azaz KEZDŐDJÖN A VIADAL!

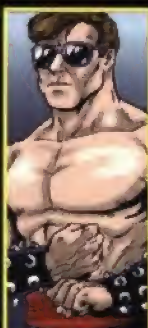


A játékban 7 főszereplő van, akik közül kezdetben többen esküdt ellenségek - Sonya üldözi Kano-t, Sub-Zero legnagyobb félelme Scorpion, stb - de vannak köztük barátok is. Ők vagy meghívásos alapon kerülnek be a versenybe, mint Raiden, vagy kényszerűségből. A lényeg, hogy nincs közöttük egyértelműen pozitív vagy negatív hős - az elátkozott szigeten

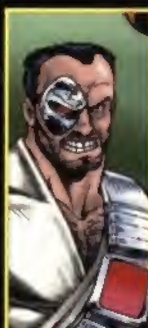
LIU KANG
Életkor: 24
Magasság: 5'10"
Súly: 83
Hajszín: fekete
Szeme: barna
Nemzetiség: kínai
Család: apja Lee Kang, anyja Lin Kang, bátyja Chow Kang
Születési hely: Hanan provincia, Kína
Hivatás: Shaolin pap, halász.



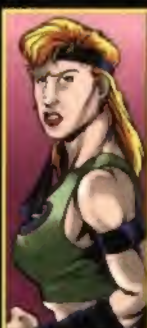
JOHNNY CAGE
Eredeti neve: John Carlton
Életkor: 29
Magasság: 6'1"
Súly: 90
Hajszín: barna
Szeme: kék
Nemz.: amerikai
Család: apja Robert Carlton, anyja Rose Carlton, huga Cindy Ford, házas
Születési hely: Venice, Kalifornia
Hivatás: színész.



KANO
Életkor: 35
Magasság: 6'
Súly: 92
Hajszín: fekete
Szeme: barna és infravörös
Nemz.: Japánból deportálva; körözött bűnöző
Család: egy nő nevelte Tokió-ban
Sz.hely: ismeretlen
Hivatás: tagja a Fekete Sárkány bűnszövetkezetnek.



SONYA BLADE
Életkor: 26
Magasság: 5'10"
Súly: 63
Haja: szőkésbarna
Szeme: kék
Nemz.: amerikai
Család: apja Herman Blade kapitány, anyja Erica Blade, ikertestvére Daniel Blade
Sz.hely: Texas
Hivatás: az amerikai hadsereg tisztje, kommandós



deti kivégzések a MEGADRIVE kártyában, de ezek előhozásához egy titkos kódot kell beadni! Az ACCLAIM-os srácok elárulták, hogy ha ezt a bizonyos kódot alkalmazzuk, akkor a játék véresebb lesz, az ütések után bizony fröcsögni



sen fényképszerűek, a karakterek pedig élő szereplők digitalizált másai - az ACCLAIM munkatársai tökéletes munkát végeztek. A sztori egy nagy viadal körül bonyolódik, melyet Shang Tsung, a misztikus öreg mester (nem feltétlenül kell pozitív alakra gondolni) vezet. Az ő harcosa Goro, egy félig emberi négykezű lény, aki 500 éve veretlen. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy



mindenki egyenlő esélyekkel indul. Miután kiválasztjuk, hogy melyikükkel akarunk harcba szállni, mindenki mással meg kell küzdeni (az első forduló "tükör" harccal fejeződik be, itt saját képmá-



MORTAL KOMBAT



sunkkal kerülünk szembe). Először egy az egyben meccseket nyomunk, két győzelemig, később egy fordulóban két palival kell végezni. Ha három ilyen "Endurance" kört teljesítünk, jön Goro, majd Shang Tsung, aki aztán tud meglepetéseket mutatni. Néhány meccs után bonus pályára kerülünk, ahol gyorsaságunkat tehetjük próbára: a joy gombjainak nyomogatásával kell egy erőcsíkot feltornászni, amely ha elég magas, különböző anyagokat tudunk eltörni - fát, követ, vasat, gyémántot!

Nem számoltam ugyan meg, mennyi különböző mozgást tud a "király", az SF2 Turbo, de az biztí, hogy a MORTAL KOMBAT sem sokkal marad le mögötte. Nagyon sok, változatos ütéseket és rúgásokat produkálhatunk és egy halom speciális fogás és varázslat is előhozható. Az erőviszonyok is nagyjából egyenlőek, hiszen a szereplők alapmozgásai megegyezőek és a varázslatok is nagyjából kiegyenlítik egymást. Amikor másodszor győzünk le egy karaktert, egy ideig imbolyog az illető, s meghalljuk Shang Tsunk kiáltását: FINISH HIM - VÉGEZD KI! Ilyenkor lehet produkálni azokat a bizonyos kivégzéseket - valakivel könnyebb, valakivel nehezebb boldogulni, de mindenképpen látványos. Végül is az egész MORTAL KOMBAT a brutalitásra épül, hogy minél gyilkosabb kombinációkkal győzzük le ellenfelünket (minden szereplőnek van egy olyan rugás-, ütés-, spécimozgás sorozata, amelyet ha végignyomunk, pillanatok alatt ki tudunk bárkit készíteni, amiért természetesen pontszám hegyek járnak). Plusz pontok járnak azért is, ha úgy győzünk, hogy egyszer sem találnak be nekünk, és jobban díjazza a gép a nehezebb szinten lefolytatott küzdelmeket is.

Lássuk tehát a speckó trükköket, hogyan is néznek ki MEGADRIVE-on (az SNES tulajdonosok most biztos utálni fognak). Az irányok az egyszerűség kedvéért - le, fel, hátra (azaz ellentétes irányba, mint amerre az ellenfél áll), előre (az ellenfél irányába):

SONYA BLADE

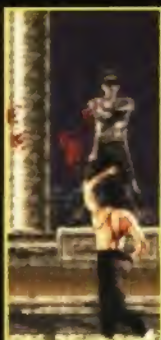
Lábbal átdobás: le-A+B+C egyszerre
Energia lövés: hátra-hátra-A
Kivégzés: álljunk távolabb, előre-hátra-előre-hátra-START

LIU KANG

Konkord rugás: előre-előre-C
Tűzlövés: előre-előre-A
Kivégzés: START benyomva, az irányítógombot az ellenfél irányába forgatni

KANO

Pörgés: START benyomva, az irányítót az ellenfél felé forgatni, START-ot elengedni
Penge: START+hátra-előre



RAIDEN

Torpedo: hátra-hátra-előre
Teleport: le-le-fel
Áramlövés: le-előre+A
Kivégzés: előre-hátra-hátra-hátra-A

JOHNNY CAGE

Árnyék rugás: előre-hátra-B
Spárgázás: le-A+B+C egyszerre
Tűzlövés: hátra-hátra-előre-A
Kivégzés: előre-előre-előre-A

SCORPION

Teleport ütés: le-előre-A
Csákja: hátra-hátra-A
Kivégzés: START benyomva+fel-fel

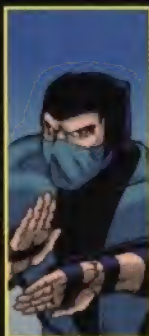
SUB-ZERO

Becsúszás: előre-B+C egyszerre
Fagyasztás: le-előre-A
Kivégzés: előre-le-előre-A

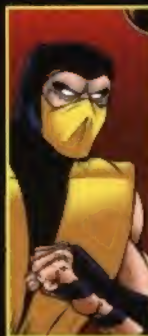
RAIDEN
Életkor: örökéletű
Magasság: 7'
Súly: 157
Hajszín: fekete
Szeme: nincs
Nemz.: nem földi
Család: nincs
Szül.hely: nincs
Hivatás: villámisten. Shang Tsung invitálja meg, legyőzése után el akarja orozni lelkét, melytől örökéletűvé válhat.



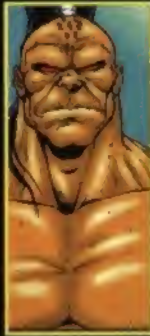
SUB-ZERO
Életkor: 32
Magasság: 6'2"
Súly: 94.5
Hajszín: fekete
Szeme: barna
Nemzetiség: valahol Kína környékén él
Család: nincs adat
Sz.hely: ismeretlen
Hivatás: egy kínai bérgyilkos kaszt tagja. Kedvtelésből gyilkol - ez a hobbija!



SCORPION
Életkor: 32
Magasság: '2"
Súly: 94.5
Hajszín: fekete
Szeme: változó
Nemzetiség: reinkarnált teremtmény.
Család: feleség és gyermek, amíg élt
Sz.hely: Skorpióként: a pokol!
Hivatás: Skorpióként csak a bosszúállás foglalkoztatja



GORO
Életkor: 2000(!)
Magasság: 8'2"
Súly: 247.5
Hajszín: fekete
Szeme: vörös
Nemzetiség: Kuatan hercege
Család: apja Gorbak király, anyja Mai királynő, 7 felesége van
Sz.hely: Kuatan, a Shokan 4. bolygója
Hivatás: a Shokan-i seregek vezére.



Ezek voltak tehát a speckó mozgások, remélem rövid gyakorlás után mindenkinek sikerül előcsalnia őket. Ne felejtsük el, hogy némelyik kivégzésnél nem mindegy, hogy milyen távolságra állunk az ellenféltől.

Nem akarom tovább részletezni dolgokat. Remélem a képek magukért beszélnek, a grafika első osztályú. A hangok szintén klasszak, főleg a sok digi beszéd. A játszhatóság igen jó, de azt hiszem, hogy tökéletes élvezetet csak a két játékos üzemmódban élünk át. Ameddig meg nem érkezik az SF2 - Championship Edition, szerintem a MORTAL KOMBAT-tal is lehet néhány kellemes órát eltölteni.

GENERAL CHAOS

Manorica és Viceria valaha testvérállamok voltak, a legnagyobb barátságban és egyetértésben virágoztak egymás mellett. Egy fekete nap azonban született egy ikerpár, CHAOS és HAVOC. A két bestia viselkedését már egész kis korukban sem sorolták a követendő példák közé a környékbeli anyukák, de a helyzet csak akkor mérgesedett el igazán, amikorra érett férfiakká lettek. A testvérek összevesztek, és különválva elfoglalták a két állam fővárosát főhadiszállásnak. Nem véletlen a főhadiszállás szó, mert az őrültek még háborút is kezdtek egymással - békülés kizárva, a vesztest a földbe kell taposni!

Ennyi a kerettörténete az ELECTRONIC ARTS legújabb eszeveszett logikai/stratégiai/akció játékának, a GENERAL CHAOS-nak. Nagyon beindult mostanában az EOA, hiszen a DESERT STRIKE is végtelenül eredeti stuff volt. A GC igazi üdítő színfolt a megszámlálhatatlan egy kaptafára készült verekedős és mászkálós program között - egy olyan játék, amelyet csak nagyon sokára lehet megunni még egy játékos esetén is. Ha pedig ketten vagy többen (nem vicc, az EOA 4 játékos elosztója használható) küzdünk, nagyon sok kellemes órát szerezhetünk a társaságnak.

A napjainkban történő játékban az a feladatunk, hogy területeket foglalva eljussunk az ellenséges fővárosba és ott sikeres csatát vívjunk. A területfoglalás csak arra jó, hogy minél közelebb tudjunk jutni - mindegy, hogy kinek van több kitűzött zászlója, a főváros megszerzése a lényeg. A játékban 5 fős csapatokat irányítunk képernyő nagyságú csatamezőkön, egy körben 17 helyszínen harcolhatunk, beleértve a fővárosokat is. Összesen 51 különböző háttér létezik, így elvileg 3 kört küzdhetünk végig anélkül, hogy találkoznánk ugyanazzal a mezővel. A mezők 2 fő csoportra oszthatók (vizes és száraz területekre), melyeken két teljesen eltérő taktikát kell alkalmazni, de természetesen a tereptárgyak is nagyon változatosak. Tovább emeli a játék színvonalát, hogy néhány kiemelt pályán másodlagos küldetések is vannak (meg kell védeni a tankot, el kell pusztítani a vonatot, fel kell robbantani a gyárat) és egy halom pontszámnövelő cucc is összeszedhető.

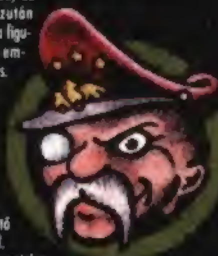
A változatosságot növeli az a lehetőség is, hogy 3 különböző csapat vagy egy kommandó közül választhatunk kezdéskor. Ezeknek a csoportoknak más-más az összetételük, mindig a területtől függően kell eldöntenünk, hogy kikkel nyomulunk. Persze amíg nem ismerjük igazán a játékot, vagy azokat vigyük, akiket legjobban tudunk vezetni, vagy azokat, akiket a gép választ. Összesen 6 csoportösszetétel létezik és 2 kommandó. A kommandókban mindig 2 fő van, ha valaki már nagyon profi, tökéletesen be tudja erdőzni az ellenfelet ezzel a folyamatosan mozgatható és éppen ezért nehezen sebezhető párossal.

A katonáink 5 típusból kerülnek ki. Legjobbak a tüsihajú géppuskások, mert hatótávolságuk 40 méter (majdnem a fél pálya) és elég nagy területet képesek belőni. Sajna a lövedékeiket felfogják a tereptárgyak. Szintén klasszak a rakétások. Ők 150 métere tudnak lőni (átlövik az egész pályát), de csak nyílegyenesen, ezért folyamatosan helyezgetni kell őket. A lángszórósok nagyon hatékonyak, de kínszenvedés velük bánni. Csak 5 méterre lőnek el és mindig üldözni kell velük az ellenfelet. A gránátosok jól használható palik. Még 50 méterre is el tudják dobni a szeretetcsomagot, úgy lehet őket használni, ha valamilyen tereptárgy mögé bújtatjuk őket. Nyílt terepen kajak bénák. A dinamitosok hasonlítanak a gránátosokhoz, de csak 10 méterre tudnak dobni. Ha jól alkalmazzuk őket, a közelharcban nagyon hatékonyak, hiszen a dinamit a legerősebb fegyver.

A kezelés elsőre szinte érthetetlen, szerintem kell egy óra, mire tökéletesen uralni tudjuk a csapatot. Alapállapotban egy célkeresztet irányítunk. Az "A" gomb nyomásával embereink tüzet nyitnak a legközelebbi ellenfélre, a célzás automatikus (csak a rakétásra kell figyelni), de fontos a hatótávolság szemmeltartása. Elindítani mindig azt az embert tudjuk, aki körül a fekete kör látható. Ha megnyomjuk a "B" gombot, figuránk elindul arra a helyre, ahová a kereszttel mutattunk. Váltani az emberek között "C"-vel lehet.



Nem akarom túlmagyarázni a csatát, de lássunk egy egyszerű példát: kezdés után nyomjuk le az A-t és tartsuk folyamatosan benyomva, így semmi gond a lövésre. Mérjük fel a terepet és szórjuk szét az embereket - rakétást minél távolabb az ellenféltől, géppuskást olyan helyre, hogy mindent "belásson", gránátost és dinamitost fedezékbe, lángszóróst előre, be a tömegbe. SOHA ne támadjunk az elején, az ellenfél úgyis megindul. Ezután folyamatosan tartsuk szemmel a figurák mozgását és igazítsunk embereink helyzetén, ha szükséges. Plusz szolgáltatás a MEDIC használata: ha van elsősegélycsomagunk és ráмеgyünk a kereszttel egy fekvő emberünkre, automatikusan bejön egy szanitéc és elviszi kigyógyítani a palit. Vöröskeresztes csomag pontszám után nyerhető vagy néha a pályán szedhető fel.



Ha 2 ember túl közel kerül egymáshoz bunyó kezdődik, ilyenkor A-B-C-vel tudunk ütni/rúgni. Picit kamu ez a rész, mert a gép embereit egy idő után nem lehet leütni.

A kép tetején mindig az az ikon világít, amelyik palit irányítjuk. Azt nem tudom, mennyi energiája van egy embernek, de ha már túl sokat kap (egyre többet fekszik) előbb-utóbb elpatkol. Mindig a jó embereinkre figyeljünk és igyekezzük távol tartani őket az ellenféltől. Egyetlen jótanácsom van csak: lehetőleg az 5 géppuskásból álló ASSAULT TEAM-et vigyük és soha ne menjünk be a vízbe, mert ott a palik tehetetlenek. Várjunk, a gép úgyis belemászatja az embereit, aztán szüret! Csak akkor támadjunk, ha legalább 2 fős emberelőnybe kerülünk.



Sajna betelt az oldal, pedig még annyi mindent akartam írni. A grafikát nem ragozom: brilliáns. A hangok állatiak, a játékmenet a legjobb. Aki a különleges stuffokat szereti, az ugorjon rá a GENERAL CHAOS-ra.



SONIC

SEGA

Szegasztok! Bizonyára sokan észrevettétek már, hogy egy új műsor megy mostanában a TV1-en, melynek címe sokat sejtet az illetékeseknek - SzEGAsztok. Ez a kis sorozat arra hivatott, hogy mindenkinek megmutassa a SEGA legelterjedtebb gépét, a MEGADRIVE-ot és a leghíresebb játékait. Az egy héten 5 alkalommal jelentkező programban egy teljes héten keresztül egy játékkal ismerkedhettek. Hétköznapokon a játék kezelését és pályáit láthatjátok, hétvégén pedig egy nyertes versenyez a műsorvezetővel. Azoknak is érdemes nézni az adást, akik már ismerik a játékokat, hiszen gyakran láthattok trükköket, melyekkel könnyebbé tehetitek a játékokat. Minden adásban elhangzik egy kérdés - ha mind a négyre tudjátok a választ és beküldítek a műsor címére, szerencsés esetben Ti is lehettek versenyzők!

Persze az első cucc, ami bemutatásra került a SONIC volt. Ez a SEGA egyik legjobb és legaranyosabb játéka, hozzá hasonló ügyességi-mászkálós stuff még nem született. Itt láthattatok egy "pályaválasztási" kódot:

A kezdőképernyőn nyomjátok az irányítót fel, le, balra, jobbra (csingilingi) utána A+B+C egyszerre lenntartva, és START.



Másodszorra a folyatás következett, a SONIC 2. Ebben új pályákon szaladhattok végig és egy társatok is akad TAILS, a kétfarkú róka személyében. Egyszerre ketten is versenyezhettek osztott képernyőn, vagy normál módban, de ilyenkor a kép mindig SONIC-ot követi. A titkos pályaválasztási kód itt is látható volt:

Az OPTIONS menü SOUND TEST ablakánál kell beírni 4 számot, mindegyik után B gombot nyomva: 19, 65, 9, 17. Ezután A-t benyomni és START.

Akinek ez nem elég, s további könnyítéseket akar, íme:

Ha könnyen össze akarjátok szedni a 7 CHAOS EMERALDS követ, amelytől Super Sonic-ká váltok, a következőt kell tenni (ez normálisan borzasztó nehéz lenne, mert mindig össze kéne szedni minimum 51 gyűrűt, aztán keresni egy póznát, végigcsinálni a speciális pályát, brrr.). Szóval gyűjtsetek min. 51 gyűrűt és az első szint első póznájánál teljesítsétek a speckó kört, ami igen könnyű. Ha megvan a kő, nyomjátok meg a RESET gombot. Kezdjétek el újra a játékot, de NE a PLAYER 1-el indulva, hanem az OPTIONS menüből a karakterválasztással. Újra teljesítsétek az első speckó szintet, és azt fogjátok látni, hogy megmaradt az előző kő, s most már kettő van. Így kell egyészen 7-ig elmenni. Ha megvan, ezután 50 gyűrű beszedése után sérthetetlen SUPER SONIC lesz belőletek!



Végül ahhoz, hogy 14 folytatási lehetőségetek legyen, szintén a SOUND TEST ablakhoz kell menni és beírni: 01, 01, 02, 04. Tuti tipp!

SZEGASZTOK

LOTUS TURBO

Az egyik legszebb autóversenyes játék, a LOTUS TURBO sem kerülhette el sorsát. Bemutatásra kerültek a pályák - nappal, éjszaka, köd eső és minden más tényező, melyekkel az életben találkozhatnak az autósok. A LOTUS TURBO nagy előnye, hogy veszettül jól lett megoldva benne a 2 játékos üzemmód és a sebessége is csodálatos. Érthetetlen, hogy miért nem lehet minden SEGA autóverseny scrollját így megírni. Egyébként maga a futam a megszokott formában folyik, adott idő alatt kell hoszabb-rövidebb pályaszakaszokat teljesíteni, de arra is figyelni kell, hogy helyezésünk is megfelelő legyen. Néha lehetőség van turbo felvételére és használatára, melytől csúcs sebességgel tudunk száguldani. Automata vagy manuális váltó is választható, a sikeres futamok után kódokat kapunk. Igazán sokrétű játék a LOTUS TURBO. A TV-beli hétvégi verseny természetesen az osztott képernyős módban folyt, Martin visszaszerzett valamit régi dicsőségéből, fölényesen nyert! Segítségként a kódok:

1-SLEEPERS 2-HERBERT 3-BUSINESS 4-APPLEPIE
5-STANDISH 6-MALLOW 7-TEA CUP





Visszakanyarodva a műsorhoz: a célja nem az, hogy kivesézze a játékokat és teljes végigjátszást nyújtson hozzájuk. Ez két dolog miatt is lehetetlen: ad 1: a nagyon sok pályás programoknál nincs idő minden szintet végigmutatni, hiszen a műsoridő csak 5 perc. Ad 2: a műsorvezető sincs mindig a legjobb formában. Természetesen az adásokból nem vágják ki azokat az eseteket sem, amikor Martin szerencsétlenkedik - így legalább megnő az önbizalmatok, hogy pár játékot sokkal jobban vágtok már, mint ő.

Az, hogy milyen játékokat láthattok a jövőben, egyelőre titok. Pár információt azért sikerült elkapni: lesz PAC-MANIA, vagy TAZ-MANIA, talán az ECCO THE DOLPHIN, esetleg az ANOTHER WORLD és a FLASHBACK???? Egy tuti, túl véres vagy brutális programmal nem fogtok találkozni (hiába MORTAL-ozott annyit a MARTIN, hehehe..., a kis butus).

SUPER MARIO ALL STARS





Megmondom őszintén, sokkal jobban szeretem a MEGADRIVE-ot, mint az SNES-t. Egy dolgot viszont nem tagadok le: ha SNES-sel játszom, akkor vagy az SF2 TURBO-val, vagy a SUPER MARIO ALL STARS-szal teszem ezt. Ez a két játék egyszerűen felülmúlhatatlan, a legjobb, és mindkettő megér annyit, hogy miattuk megvegyük a gépet. Az SF2 TURBO-ról már írtam, lássuk hát a legújabb csodát...

Nehéz a tesztelő élete. Csak ül a gép előtt és próbálgatja az egyre érkező új játékokat. A játékok persze a legtöbb esetben egy kaptafára készültek, s igaz, hogy egyiknek-másiknak ugyan szép a grafikája, vagy miegymás, de pár perc bancalgatás után kiderül, hogy egyik sem az a bizonyos kiugrás. Vegyünk egy példát: szeretem ugye a mászkálós ügyességi stuffokat, ezeket keresem. Eddig a SUPER MARIO WORLD volt a legjobb, méghozzá annyira, hogy azóta semmi más nem tetszik. Egy megoldást látok csak: valami olyat a kezeim közé kaparintani, aminek MARIO a főszereplője... és lehetőleg hosszú legyen... és lehetőleg változatos... és állást is lehessen menteni benne... az a SUPER MARIO ALL STARS!

Nyolc évvel ezelőtt adta ki a NINTENDO a Super Mario Bros-t a NES-re. Azóta minden hasonló játék csak ennek nyomában kullog - és most, 1993-ban az SNES-re is megjelent egy kazetta, amely tartalmazza a sorozat mindhárom részét, plusz egy olyan epizódot, amit csak és kizárólag Japánban adtak ki; természetesen mindezt 256 színű 16 bites technológiával megoldva.



SUPER MARIO BROS

Ez volt az a játék, amely elindította a lavinát. A főszereplő egy olasz vízvezetékszerelő, Mario, aki elindul, hogy megmentse kedvesét, Daisy hercegnőt a gonosz teknős, Bowser fogságából. A dög egy felhők felett lebegő kastélyban lakik, s míg ide eljutunk, nyolc fantasztikus világot kell végigjárnunk. Innentől kezdve a játékmenet az, ami történelmet teremtett. Mario normál állapotban ide-oda kocog, de elérhetjük azt is, hogy valamivel gyorsabban szaladjon - ilyenkor kicsit magasabbra/távolabbra ugrik és néhány trükkre is képes. Bele tud fejelni a "táj" különböző elemeibe, melyek közül a "?"-es kockák a fontosak. Ezek extra pontokat, pénzeket vagy gombákat rejtenek. Száz érme egy életet jelent, a gombától pedig nagyobbra nő, Super Marióvá, így egy ellenfél érintés még nem halálos számára. A kockák néha virágot tartalmaznak: ettől hősünk tűzlabdát tud dobni ellenfeleire. Az ellenfeleket legjobban a klasszikus módon tudjuk lecsapni - ha a fejükre ugrunk. Ilyenkor összemennek, s vagy egy újabb ugrással végleg kinyírjuk őket, vagy elrúgva letaroljuk velük a közelben ólálkodó többi fickót.



A játék ellenállhatatlan varázsát az adja, hogy a világok megszámlálhatatlan titkos pályát és szobát rejtenek, tucatnyi felfedezésre váró érdekességet, "warp" azaz útlerövidítő helyet találhatunk. A játékforma a mai napig egy fikarcnyit sem vesztett varázsából, a 256 színű SNES grafika pedig igazán megteszi a hatását!



SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

Ez az epizód csak Japánban került a boltokba (eredetileg ez volt a SM 2), manapság már muzeális értékűnek számít az eredeti NES verzió. Ugyanazzal a formával találkozunk, mint a SMB-ban, de 8 teljesen új világgal és természetesen megújult ellenfelekkel is. Sokkal több a titkos hely, cucc, és nagyobb a bejárható terület.

SUPER MARIO BROS 2 (USA)

Ez a rész nagyon sokban különbözik a megszokott Mario formától, Japánban eredetileg "Doki Doki Panic" címmel jelent meg. A Nintendo amerikai részlege kicserélte a sprite-okat, s így terjedt el, mint második rész. A játékmenet sokkal lassabb lett, jóval nehezebb és több gondolkodást igénylő - az SM2 fele-fele arányban ügyességi és logikai stuff. Az ellenfeleket nem tudjuk a fejreugrós technikával lecsapni: vagy rájuk ugrunk, felemeljük őket és egymáshoz vágjuk, vagypedig a földből kihúzható zöldségeket csapkodjuk a fejükhöz. Négy karakter közül választhatunk - Mario, Luigi, Toad, Princess Toadstool. Ugrótechnikájuk és gyorsaságuk figyelembevételével kell eldönteni, hogy egy adott pályára melyiküket visszük. Szintén veszettül sok a titkos hely és a "warp" zóna, és azt hiszem, ez a kártya legnehezebb játéka... De aki megszereti, az nem tudja abbahagyni többé!



SUPER MARIO BROS 3

A SM3 állítólag az egyik legjobb NES játék, és sokan az ALL STARS királyának is tartják. A játékmenet tökéletes mása az első résznek, de természetesen a folytatáshozhoz illő szuper újításokkal. Itt jelennek meg a trükkös kapcsolók, a bonus játék, és bejön a brilliáns "repülés" funkció, amit egyébként az SNES alapjátékában a SUPER MARIO WORLD-ben vittek tökélyre. Ha a grafikát nézzük, tény hogy a SM3 a legszebb rész - gyönyörű hátterek, állati sprite-ok, csécs scroll. Az SM3 a plusz újításoknak és funkcióknak köszönhetően pont ugyanakkora játék, mint a SM WORLD.



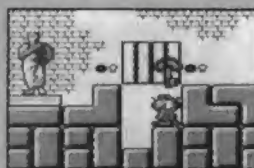
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tele van bonus pályákkal, rejtett szobák tömegeivel, mini játékokkal. Meg tudunk szerezni egy "mosómedve farkát", mellyel repülni lehet. Aki szerette a SM WORLD-öt, annak a SM3 egy valóra vált álom.

Nem hiszem, hogy tovább kéne dicsérnem a SUPER MARIO ALL STARS-t. Egyszerűen ez a LEGJOBB SNES KÁRTYA, AMELY VALAHA IS KÉSZÜLT.

Ha mindent figyelembe veszek, például azt is, hogy 4 játékot kapok egynek az áráért, akkor csak egy jótanácsot tudok adni: mindenki rohanjon, hogy még neki is jusson belőle!

GARFIELD



Szerintem egy játéknál telitalálat lehet a dologból, ha főszereplőnek egy mindenki által ismert figurát választanak. Ha ez a figura történetesen Garfield, a világ legfazonabb macskája, akkor nem lehet vesztő a stuff!

Garfield ugyanúgy viselkedik, mint minden rendes cica: mindig a saját útján jár, kávét vedel és egy Odie nevű ebet terrorizálgat. Ehhez képest idilli az intro, melyben Garfield és Odie úgy mennek sétálni, mintha a legnagyobb haverok lennének. Aztán hogy-hogynem Garfield leesik egy gödörbe és kezdetét veszi az utóbbi idők legaranyosabb mászkálós játéka.

Cicánknak egy fúró segítségével kell meglelnie a kijáratot. Meg kell találni a helyes utat, át kell ugrálni az ellenfeleket (persze ki is lehet robbantani őket, ha találunk bombákat), ajtókat kell nyitogatni és nem árt szárazon tartani a bundánkat. A fúróval köveket bonthatunk szét, melyek mindenféle cuccokat rejtenek - az ajtónyitó kulcsokat és élelmet például. Alapvetően tehát nem csak a mászkáláson van a hangsúly, logikai feladatokat is meg kell oldanunk. A szintet akkor fejeztük be, ha elnyerjük a nagy kulcsot - amely legalább akkora, mint a főhős. Persze ennek a szupi kulcsnak a megszerzése nem egyszerű: egy csomó kis csillagot kell hozzá begyűjteni.

A grafika csúcs-szuper, Garfield sprite-ja óriási, jól megrajzolt. A háttér változatos, s több mint 10 pályát kell megoldanunk. A zenék hangulatosak, valahogy az egész összhatásra az "aranyos" jelzőt tudnám ráakasztani.

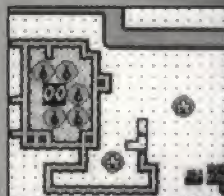


RAMPART

Na azt azért nem hittem volna, hogy a RAMPART-ot GB-ra is elkészítik. A játékba először PC-n szerettem bele, aztán jött a MEGADRIVE verzió, ami természetesen közelebb állt a szívemhez, s most a kis GAMEBOY-on is mehet a Tetris-szel egybekötött kastélyhódítás!

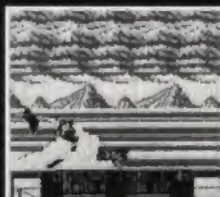
A játék egy térképen folyik, ahol pici várak közül kell kiválasztanunk, hogy honnan kívánunk indulni - aztán a gép is választ. A várat minimális udvar veszi körül, ide helyezhetjük el ágyúinkat. Ezután kezdődik a csata, mely során az a cél, hogy az ellenfél várfalának minél nagyobb százalékát leromboljuk. Ehhez egy célkeresztet kell a megfelelő pozícióba mozgatni, aztán tüzelni. A csata adott ideig folyik, aztán jön a helyreállítás - tetris-alakzatokból kell a várfal réseit betömni. A mértani alakzatokat ugyanúgy kell forgatni, mint a Tetris-ben, s a helyreállítás mellett arra is törekedni kell, hogy minél nagyobb területet sikerüljön pluszban bekeríteni. Természetesen ez is az időlimit szorításában folyik. Minél nagyobb a plusz bekerített terület, annál több ágyút helyezhetünk el, ebből kifolyólag nagyobb a tűzerőnk. Csak olyan ágyúkkal lehet lőni, melyek tökéletesen be vannak kerítve. Az a játékos veszít, akinek nem marad bekerített területe.

Hihetetlenül klassz játék a RAMPART, s még hasonló sem sok született eddig GB-ra. Egyetlen hibája, hogy a kis játéktér miatt a későbbi szinteken "patthelyzet" alakul ki, nem lehet győzelemre jutni. Összesen 7 pálya van, melyeknél egyre gyorsabban fogy a tüzelésre és helyreállításra fordítható idő. A grafika igazi GAMEBOY barát, mivel nincsenek óriási sprite-ok, sem villámgyors scrollok. Aki a stratégiai játékokat szereti, az ne merészelje kihagyni a RAMPART-ot!

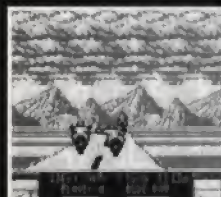


ROAD RASH

Eddig úgy voltam vele, hogy mindent át lehet írni GAMEBOY-ra, csak a motorversenyes programokat nem. Ekkor került a kezembe a legújabb OCEAN konverzió, a ROAD RASH, amely bizonyítja, hogy valamit azért lehet kezdeni a legkisebb Nintendo-val is.



A MEGADRIVE verzió annak idején nem nagyon tetszett, az egyedüli érdekes dolog az volt, hogy "Mad Max" módra lehetett verni ellenfeleinket láncokkal. Végül is a GB változatban is csak ez a lényeg, mert a jobbra-balra kanyarodáson kívül semmi különlegessel sem találkozunk - nincs sebváltó, nem lehet többféle motor közül választani. A grafika nem rossz, talán a motoros nagy egy picit, s így csak a legutolsó pillanatban látjuk meg tőle az akadályokat. A sebesség viszont olyan amilyen; végül is ez csak egy GAMEBOY. Aki szereti a versenyes játékokat, azoknak mindenképpen ajánlom, de ne várjanak túl sokat: a ROAD RASH egy átlagos motorversenyes stuff, némi verekedéssel fűszerezve.





Kedves Olvasó! Ki most itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel, hogy egy humorral és ékesszólással teli leírást találsz a Bard's Tale III-ról. A szárazsága vetekszik a sivatagi homokéval, de sebaj - a következő részben már rátérünk magára a játékra is... Addig is lássuk a legfontosabb tudnivalókat:

Billentyűzet:

I: előre
K: előre (Így lehet ajtón, árkon, bokron, kisebb sziklákon keresztüljutni.)
J: balra fordulás
L: jobbra fordulás
W: teleportálás felfele
E: teleportálás lefele
U: egyik karakterünk (1-7) használ valamilyen tárgyat
S: megerősítés után kimenti a játékállást (CSAK EGY ÁLLÁS LEHET EGYIDŐPONTBAN !!!)
B: ha van bárdunk,akkor elkornyikál egy dalt
C: ha van varázslónk, akkor eme billentyű lenyomása után tud castingolni némi spellt
N: új támadási sorrend felállítása
D: drop character form party
P: a csapattagokat lehet vele egymásnak ugrasztani
?: dungeonban bejárt terület térképe, wildnessben és különböző városokban a kijárat, ill. a tábor koordinátainak, valamint a napszaknak a megadása
<-: szünet a következő billentyű lenyomásáig

Varázslatok:

Conjurer :

MAFL: tűz gyújtása (világítóeszköz)
ARFI: támadás 1-4
TRZP: csapda kikapcsolása
FRFO: támadás jéggel
MACO: iránytű
WOHL: egy karakteren gyógyít 8-20 pontig
LERE: világítás
LEVI: repülő szőnyeg varázslása
WAST: támadás 5-24
INWO: wolf varázslása a csapatba
FLRE: gyógyít 10-50 pontot,valamint a mérgezés és az őrültség ellen is hatásos
GRRE: világítás
SHSP: támadás 10-40
FLAN: gyógyít 16-32 pontot minden csapattagon; jó őrültség és mérgezés ellen
MALE: repülő szőnyeg
REGN: gyógyítás; egy karaktert teljes HP-re tölti fel (őrültség, mérgezés ellen)
APAR: teleportáció
FAFO: 30'-al odébb tolja az ellenséget
INSL: szörnyike megidézése

Magician:

VOPL: védekezés; a harc idejére 1-4-et csökken az AC
QUFI: 8 pontot gyógyít a karakteren
SCSI: a bejárat koordinatáit ismerteti
HOWA: támadás 6-24
MAGA: a harc alatt 4-16 ponttal csökken az AC
AREN: szem; a bejáratokat jelzi
MYSH: védelem (pajzs) az egész csapaton a harc idejére; az AC 2-vel kevesebb
OGST: ogre-t varázsol
STFL: támadás 10-40
STPO: támadás 15-60
DRBR: támadás 8-64 az egész ellenséges csoportra
ANMA: megakadályozza az ellenfelet a varázslásban (nincs sok értelme)
GIST: a harc idejére egy karakternek megnő tőle az ereje
PHDO: használata után átmehetünk a falon
YMCA: pajzs az egész csapaton (sokáig tartó!); az AC 2-vel csökken
REST: visszaadja egy karakter életerejét
DEST: megöl egy ellenfelet (ha sikerül)
ICES: támadás 16-88
STON: stoneblade-del eltalált karakterkövületek felélesztése

Sorcerer:

PHBL: növeli a találatok valószínűségét; MAGIC-EATER-ek és STONEBLADE-del való cséplésénél van nagy előnye
LOTR: bejelöli a csapdákat a térképen
DISB: megöli a varázsolt illúzió-szörnyeket
WIWA: warrior-t varázsol
FEAR: az ellenfelet nagyritkán megijeszti
WIOG: ogre-t varázsol
INVI: ha kegyeskedik működni, akkor a csata alatt láthatatlanok leszünk az ellenség számára
SESI: szem; bejáratokat, csapdákat, és különleges helyeket jelöl
CAEY: világítás
WIDR: dragont varázsol
DIIL: mint a DISBelives
MIBL: támadás 12-124, minden ellenfélre jó
WIGI: giant-ot varázsol
SOSI: szem (lásd SESI)
RIME: támadás 30-168
WIHE: hero-t varázsol (nem valami nagyot...)
MAGM: támadás 60-249
PREC: az ellenfél nem tud újabb segítőket varázsolni tőle

Wizard :

SUEL: gizmu-t varázsol (mint a Gremlins-ben)
FOFO: támadás 25-125
PRSU: ez is egy szörnyikét ad nekünk
DEBA: támadás 100-400 (ezeréves csoda, ha működik)
FLCO: támadás 22-145 (többször ad 100 feletti sebzést)
DISP: az őrült karaktereinket normálissá teszi
HERB: ajándék segítő (nem érdemes használni, mert segítőnk igen hamar megőrül és üt-hetjük agyon)
ANDE: feltámasztja a halott karaktereket (csak csata közben működik; a karaktereink HP-je helyett egy POSS feliratot látunk)
SPBI: valami támadásféle lehet, de nekem eddig csak a '...but it fizzed', '...but it had no effect', néha pedig az '...XY repelled...' üzeneteket produkálta
SOWH: támadas 20-258 (csak 1 ellenfélre)
GRSU: segítő szándékú szörny
BEDE: feléleszt egy halott csapattagot bármikor (bár a HP-jét külön kell feltölteni)
WIZW: támadás 50-200
DMST: támadás 200-400
HAFO: nem támad az ellenség
MEME: 10' távolságra hozza az ellenfelet

Archmage:

Az első körben, amikor varázslatot lanulunk, akkor odaadja a HAFO-t és a MEME-t is, ha még nem volt meg.
BASP: MACO-t, SOSI-t, YMCA-t, CAEY-t és MALE-t varázsol egyszerre
CAMR: a megőrült szörnyeket gyógyítja
NILA: támadás 50-530
HEAL: a halott karaktereket feltámasztja, és egyidejűleg visszatölti max HP-ig az életerőpontokat minden karakternél
BRKR: valamilyen segítőt varázsol
MAMA: támadás 225-888

Chronomancer:

VITL: 1-11 pontig gyógyít valamelyik csapattagon (nem sokat ér)
WIFI: támadás 100-548
COLD: támadás 56-256
GOFI: támadas 56-256
STUN: támadás 60-260
LUCK: 8 ponttal növeli a szerencsét
FADE: megöli az egyik ellenfelet
WHAT: ismeretlen tárgy azonosítása
OLAY: az OLD karaktereket lehet vele normalizálni (YOUTH POTION)
GRRO: mint a HEAL
FOTA: hátrébb tolja az ellenfelet
FAFI: támadás 400-1500
ARBO: teleport ARBORIA-ba, vissza ENIK
GELI: teleport GELIDIA-ba, vissza ECUL
LUCE: teleport LUCENIA-ba, vissza ILEG
KINE: teleport KINESTIA-ba, vissza OBRA
OLUK: teleport TENEBROZIA-ba, vissza ECEA
AECE: teleport BERLIN-be, vissza KULO

Geomancer:

EADA: támadás 200-800
EASO: a

térképen bejelöli az összes csapdát
EAWA: tartózkodási szintünkön kikapcsolja a csapdákat
TREB: támadás 150-600
EAEL: valamilyen segítőt kapunk
WAWA: mint a PHDO
ROCK: kövé változtatja az ellenséget
ROAL: jelzi a térképen azokat a helyeket, ahol nem lehet varázsolni
SUSO: jelzi a gyógyító helyeket a térképen
SAST: 90'-re tolja el az ellenfelet
SANT: jelzi azokat a helyeket a térképen, ahol a varázslati pontok visszatöltődnek
GLST: támdás 365-1654
PATH: egy szint térképét kirajzolja
MABA: támadás 300-1200
JOBO: támadás 400-1600
EAMA: megnyílik a föld az ellenség alatt

Pénzért beszerezhető varázslatok

GILL: kopoltyú, nem fulladunk meg a víz alatt (ARBORIA, Ciera Borownia, öreg halász)
NUKE: támadás
DIVA: támadás+csökkenti az AC-t is

Még mielőtt úgy istenigazából nekiesnénk a játéknak, szeretnék pár szót szólni a karakterfajtákról azok kedvéért, akik még nem tudnak boldogulni a puszta meghatározásokkal.

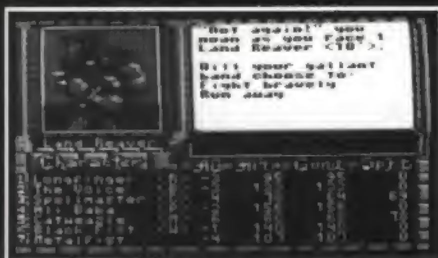
Ember: semmi fajtabeli specialitása nincsen, de javaslom minél gyakoribb használatukat, mert már kezdésnél is elég magas a HP-jük.
Tündék: erdőben élnek,ráadásul elég sokáig, fő specialitásuk az íj kezelése.
Törpök: alacsony, hegyvidéken élő lények, akik művészien bánnak a harci kalapáccsal és a csatabárddal. (Ha megtaláljuk a SWORD szinten THOR kalapácsát, akkor lehetőleg nekik adjuk, mert sokkal nagyobb HP-t sebeznek vele!)
Félszerzetek: emberi kinézettel, de kisebb magassággal megáldott lények, akik kiváló tolvajok lehetnek, hátrányuk az alacsony HP.
Half-Elf: pofás alakok, elég erősek, ám Half-Orc használatukat lehetőség szerint teljesen mellőzzük,mert a legjobb esetben is másfél-kétszer annyi idő alatt lépnek szintet... (Ha valakinek nem teljes az élete használatuk nélkül, akkor az csak harcosnak, esetleg vadásznak használja őket).
Gnómok: mutáns élőlények,minden specialitás nélkül.

S most szeretnék pár szót ejteni a felszerelési tárgyakról.

Italok:

FOUL SPIRIT: a bárd ezt a löttyöt elfogyasztva tudja visszatölteni éneklési képességét

YOUTH POTION: gyógyítja az öregedést, jó helyette az OLAY varázslat is. Természetesen vannak még más fajta italok (a többitől csak berúgni lehet, bár ha túl sok FOUL SPIRIT-et iszik a bárd, akkor soha többet nem fog nekünk kornyikálni).



Fegyverek:

STAFF-ok (shield, mage, sorcerer, power, war, conjurer, yelow, dmnt, osnac's, of mangar, of gods, of lor, stb.): A varázslók elsődleges fegyverei, bár mások is használhatják őket. Szerintem a leglényegesebbek a MAGE STAFF (visszatölti a spellpointokat), a STAFF OF MANGAR (fele SP-t fogyasztanak a varázslatok, ajánlatos felváltva használni a fent említett MAGE STAFF-fal; STAFF OF LOR (max HP-re tölti fel a csapat minden tagját); STAFF OF GODS, POWERSTAFF (két egészen jó sebzésű támadófegyver). A különböző fajták neve után feltűnő kettőskereszt és szám a töltetek számát jelenti, néhány utántölthető, bár a többség nem.

WAND-ok (of power, of force, of fury, lite, ogre, dragon, master, slayer, stb.): Tulajdonképpen varázspálcák, de nagyon sok jó támadásra is (vagy önállóan, vagy a benne rejlő lény által).
WAND OF POWER: varázslók használhatják, SLAYER, OGRE, DRAGON, stb. lényeket varázsolva csapatunk megsegítésére. A LITEWAND világosságot csinál, a többit pedig próbáljátok ki, de lehetőleg először az ellenségen!

SWORD-ok (mthr, admt, dmnd, titan, vagy másféle): Harcosok, lovagok, vadászok, tolvajok, bárdok elsődleges fegyverei, a felsorolt sorrendben haladva egyre nagyobbakat sebeznek. HOLY SWORD: végtelen töltettel rendelkező világítóeszköz.

BLADE-ek (thunder, stone, meg még vagy száz fajta): Tulajdonképpen speciális funkciójú szablyák, a fent említett fegyverek használói alkalmazhatják, bár némelyik a szerzetes kezében is jól áll. THUNDERBLADE: szintén végtelen töltettel rendelkező világításra szakosodott fegyver. STONEBLADE: viszonylag kis sebzésű fegyver, de jelentősége abban áll, hogy akit ezzel eltalálnak, az kövé válik.

AXE-k (war, mthr, admt, dmnd, titan, stb): Küzdő és hajítófegyverek, felhasználói ugyanazok, mint a swordoknál.

Egyéb fegyverek:

BOOMERANG: hajítófegyver, 2-64 HP-s sebzéssel, 40'-ig, sikeres és sikertelen használat után is megmarad a tárgyaink között.

ROBBANÓSZEREK (holy handgranade, holy tnt, tnt, dinamite, stb): Bizonyos távolságon belüli összes ellenfelen vagy egy ellenségcsoporton sebeznek 32-128 HP-t.

BOW-ok (long, valarian's, stb): Íjak, amiket minden nem pap és varázsló osztályú alak használhat.

ARROWS-ok (of life, mthr, admt, dmnd, titan, stb): Nyilvesszők, csak ezekkel együtt érnek valamit az íjak (ha íjjal akarunk lőni, akkor ezeket kell használni. Sebzésük 1-től azonnali halálokozásig terjednek).

GYŰRŰK (troll, shield, breath, death, tesla's, angel's, tao, nospin, stb): Általában bárki viselheti őket, hatásuk igen eltérő lehet. A TROLL RING nagyon hasznos stuff, lehetőleg minden csapattagnak szerezzünk belőle, mert visszatölti a HP-t, bárhol vagyunk. SHIELD RING: sok társával egyetemben az AC-t csökkenti.

Marsoft

BARD'S TALE 3
WANTED

Na mizujs?! Itt van az ősz, itt van újra… Életuntan battyogtam vissza a kerekes székemhez, görögtem vele egy kört, felvettem a földről a macimat, megnyomogattam a pocakját, hogy dudáljon egyet, de valahogy most nem tütült olyan kedvesen, mint ahogy szokott. Kipillantottam a párás ablakon, de csak az esőcseppek bágyadt csobogása válaszolt. Az utcán latyakos sár hömpölygött (a vízszint duzzasztott, hajóvonták találkozása tilos!), az emberek élőhalottként császkáltak lóttyedt esernyőik alatt és az elmúlt nyár élményeit motyogták magukban. A letargia legmélyebb bugyraiból csak a beérkezett levelek olvasgatása rángatott elő, sőt, egyenesen új erőre kaptam tőlük. Úgy látom, a múlt havi "fenyegetésem" bevált, és nem vártátok meg, amíg túlontúl ellaposodik ez a rovat. Csak így tovább, skacok, ne hagyjatok cserben!!! Hálából meghívok mindenkit egy kafa csevelyre. Lássuk…



Szeksz Eksön

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy 576 KByte, és annak is a '93/novemberi száma. A gyanútlan Olvasó mit sem sejtve lapozgatott az újságban, aztán amikor a 32. oldalhoz érkezett, szemei elkerekedtek, pulzusa felgyorsult, majd halkan felsikoltott, és aléltan az asztal alá rogyott. Ő volt az egyik gyengébb idegzetű. Az erősebb idegekkel és erkölcsi normákkal rendelkezők undortól és megvetéstől eltorzult arccal végigolvasták ugyan az oldalt, vigyázva arra, hogy tekintetük véletlenül se kalandozzon a szövegmezőn túlra, majd tollat ragadtak és hangot adtak felháborodásuknak. Most egy írásos példát ragadok ki a számtalan feldúlt hangú levélből, telefonból, személyes letolásból. Az idézet Kovács Balázs, budapesti olvasónk tollából való: "HELLÓ-HALLÓ 576! EGYETEMISTA VAGYOK, ELMÚLTAM 18 ÉVES, MEGJELENÉSE ÓTA VESZEM AZ 576-OT. EBBŐL KÖVETKEZŐEN ABSZOLÚTE NEM ZAVARNAK AZ ÚJSÁGBAN MOSTANÁBAN ELURALKODÓ KÉPEK (LEGINKÁBB A CSEVEGŐBEN ÉS A DEMOROVATBAN), AMELYEK HIÁNYOS RUHÁZATÚ CSAJOKAT ÁBRÁZOLNAK. SŐT… ENNEK ELLENÉRE AZ A VÉLEMÉNYEM, HOGY HA ILYET AKAROK LÁTNI, VAN ARRA SPECIALIZÁLÓDOTT ÚJSÁG IS. TUDOM, HOGY EZ MÉG NEM INDOK. AZONBAN GONDOLJATOK AZOKRA A KISEBB TIZENÉVESEKRE, AKIK MÉG NEM LÉPTEK BE A PUBERTÁSBA ÉS CSAK AZ 576-MÁNIA (LD. CIMBÓRIA ÉS ELEKTOR KALANDOR, 576 KBYTE SHOP, STB) ÓTA VESZIK AZ ÚJSÁGOT. NEM GONDOLJÁTOK, HOGY NEKIK AZ ILYEN GRAFIXOK MÉG KORAIAK?

A TÉMÁHOZ KAPCSOLÓDVA VAN EGY KIS (VALÓDI!) SZTORIM IS: EGY ÖTÖDIKES KISFIÚ LAKIK A LÉPCSŐHÁZUNKBAN, AKI NÉHA A SZÜLEIVEL MEGVETETI MAGÁNAK AZ 576-OT, VAGY TŐLEM KÉRI KÖLCSÖN. EGYSZER (ÚGY LÁTSZIK, ELFOGYTAK A JÁTÉKAI) ÁTUGROTT HOZZÁM ÉS AZT KÉRDEZTE: - MONDD, VANNAK NEKED OLYAN JÁTÉKAID, AMIKBEN CICIS NÉNIK (SIC!) VANNAK? - NYILVÁN STRIP-POKERRE GONDOLT, DE TALÁN CSAK PÓKEREZNI SZERET, DE ÉN TOTÁL MEGDÖBBENTEM. A TÉVÉBEN BIZTOSAN LÁT 'CICIS NÉNIKET', DE HONNAN VESZI, HOGY ILYEN JÁTÉKOK IS VANNAK? CSAK NEM AZ 576-BÓL?!

ŐSZINTÉN MEGMONDOM, HOGY NEM VAGYOK PRŰD, DE AZÉRT SZÁLLJATOK MAGATOKBA… EGY (MÉGISCSAK) HŰ OLVASÓTOK: KOVÁCS ZOLTÁN"

Kedves névrokon! Hálásan köszönöm reagálásod a témával kapcsolatban. A leveledben leírtakkal teljes mértékben egyetértek, és ezúton nyilvánosság előtt exkuzálom magamat, amiért az említett számban egy kicsit túllőttünk a célon. Nem akarom "magyarázni a bizonyítványom", de mentségünkre legyen mondva, nem akartunk senki érzelmi és erkölcsi normáit felrúgni, csak egy kis pezsgést akartunk hozni az őszi fáradsággal sújtott olvasói táborba. Azt hiszem, sikerült. Túlságosan is… Ígérem, hogy többet nem adunk (szándékosan) okot további felhördülésre - kivéve, ha megint nagyon le nem ül a hangulat. Ja, és Zoli, köztünk marad, de valld be, hogy személy szerint NEKED is tetszettek a rajzok, nem???

Uncle Vic is back again…

Az öreg motorosok még emlékezhetnek egy nyugdíjas dirire, akivel másfél éve egy csevegőbeli levélváltással egycsapásra haverokká váltunk. Azóta is rendszeresen "kübüskődik" a szerkesztőség háza táján (lásd Körkérdés és Teszt kiértékelése), amiért rendkívül hálásak is vagyunk. Teheti ezt joggal, hiszen valaha ő is beleszagolt a zsurnalisztikába… Egyszer aztán megfogant kettőnkben a gondolat, hogy miért ne léphetne elő a színfalak mögül, mint a segítőtársam, aki időről időre kihámoz a levelek áradatából. Van szerencsém tehát bejelenteni, hogy Vic bácsi és fanyar humora gyakorta olvasható lesz - ha nem is a Csevegő oldalain, hanem a válaszlevelekben, amelyeket esetleg nekem címeztetek, de ő fog rájuk frappáns fordulatokkal reagálni. Hogy ne csak a levegőben lógjon a "Vic bácsi és az ő fanyar humora" kijelentés, következzen az általa megfogalmazott "hogy kerültem bele ebbe a slamasztikába" magyarázat:

"HÁROM SRÁC, ZSOLT, ZOLEE ÉS MARTIN (ÍGY VISSZAFELÉ AZ ABC-BEN) ELKEZDTE JÁTSZANI A "TESZTTŐL A KÖRKÉRDÉSIG" CÍMŰ HÁSZKÁLÓS JÁTÉKOT. EZ AMOLYAN GYŰJTÖGETŐS JÁTÉK. MARTIN HAMAR ABBAHAGYTA, MERT Ő BELEKEZDETT EGY MILITARY PROGRAMBA. VALAMILYEN PROGRAMHIBA FOLYTÁN ENGEM IS BEGYŰJTÖTTEK, MINT AZ ORSZÁG (TALÁN) LEGÖREGEBB AKTÍV JÁTÉKOSÁT. ELCSODÁLKOZTAK. Ő LENNE AZ, HISZEN MÉG 99 ÉVES SINCS. - MAJD LESZEK! - PATTOGTAM. EZ OLYANNYIRA MEGDÖBBENTETTE ŐKET, HOGY ZSOLT FELPATTANT, ÉS MEG SE ÁLLT A POZSONYI ÚTIG. OTT IS CSAK ANNYIT MONDOTT: SHOP. ZOLEE-NAK A RÖVIDNADRÁGJA AZ ÁMULATTÓL HOSSZÚRA NŐTT (AZÓTA NEM LÁTNI A LÁBSZÁRÁT), ÖSSZESZEDTE MAGÁT (ÉS ENGEM), S BERAKOTT A SZERKESZTŐSÉG VITRINJÉBE. AZ AJTÓT AZONBAN ROSSZUL CSUKTA BE! ÍGY ÉJSZAKÁNKÉNT KILOPÓDZOM, FELSZEDEM A NEKI ÍRT LEVELEKET, ÉS AZOKRA VÁLASZOLOK. DE NEM TUDOM UTÁNOZNI SEM A STÍLUSÁT, SEM AZ ALÁÍRÁSÁT, AZÉRT ÍROM A LEVELEK ALÁ: VIC BÁCSI"

Tudom, hogy ahogy közeledik a lap alja, úgy érik bennetek a gondolat, hogy "úgy megírom ennek a Zolee-nak, hogy velem ne szórakozzon, egy rongyos oldallal akarja kiszúrni a szememet, amikor Csevegőből a két oldal is kevés lenne…". Akik csak ezt akarták írni, azok tegyék vissza a fiókba a pennát, mert - ha minden kötél szakad akkor - a karácsonyi számban dupla terjedelmű lesz a Csevegő. Van jópár állati sztorim, amit már régóta tartogatok számotokra, de egy oldal kevés volt a terjedelmük miatt. Ha pedig bármi más miatt fogtatok írásba, ne fogjátok vissza magatokat, a levelesládám mindig nyitva áll előttetek! Ja, és még mielőtt el nem felejtem: Kedves Vivi, Kaposvárról! Martin csókoltat és ő is imád Téged így látatlanul is (csak a barátnője meg ne tudja…)

.Z.

MANGA MANGA MANGA

Előző számunkban elindított MANGA rovatunk remélem sokak fantáziáját megmozgatta. Akkor egy bővebb, átfogó képet adtam a témáról, most viszont speciálisan egy részre megyek rá (azt hiszem ez az, ami a legtöbbeteket izgat), méghozzá az erotikus és a brutális MANGA és ANIME-ral

Kemény szex jelenetek, véres akciók, nyomdafestéket nem tűrő nyelvezet - nem, most nem a videopiac legkeresettebb filmjeiről van szó, hanem képregényekről és rajzfilmekről. Valljuk be, ezen "csemegék" egy bizonyos kor elérése után a legtöbb embert izgatni kezdik. Kit jobban, kit kevésbbé, a lényeg mégiscsak az, hogy az emberek nagyrésze ilyen témájú filmek megtekintésével vezeti le felgyülemlett negatív töltését. Sajnos azonban a filmek esetében igen korlátozott határok között mozoghatunk, azt mindenki belátja, hogy élő szereplőkkel még szuper trükkök segítségével sem lehet akármit leforgatni (és egy pont után már a totális ízléstelenség veszélye is fennáll). Ezen határok ledöntésére született a MANGA és az ANIME, hiszen rajzolt formában minden megvalósítható, és a lelkünk mélyén úgyis tudjuk, hogy valahol azért az egész csak egy mese.

Ehhez a cikkhez igyekeztem úgy összeválogatni a képeket, hogy mindenki számára világos legyen a "18 éven felülieknek" cím. Ha valaki jobban megismeri az ANIME-t, észreveszi, hogy leginkább két fő motívum jelentkezik a filmekben. Az egyik a japánok beteges "Lolita" őrülete, miszerint is imádják az ártatlan, őzikeszemű, tökéletes alakú tini csajokat. Őket aztán mindenféle formában szerepeltetik - könnyesszemű áldozat, hiányosan öltözött szajha, mit sem sejtő fehérzoknis diáklány, véreskezű gyilkos, edzett harcos, szerelmes asszony, földöntúli erőkkel megáldott fruska - felsorolhatatlan mennyiségű szerepet rá tudnak húzni erre a tipikus figurára. Egy a lényeg: akár pozitív, akár negatív a hölgyszereplő, soha nem válik szadista elemek prédájává! Erre kizárólag a himnemű szereplőket alkalmazzák.

A másik "tipikus" ANIME húzás a misztikus hatás alkalmazása. Ezalatt azt értem, hogy a horror elemek soha nem a "reális" világhoz kötöttek, hanem mindig valami földöntúli színezetet kapnak. Ez azért jó, mert így is jót mulatunk ugyan a kiforduló szemgolyókon, spriccelő ütőereken, szörnyek által széttépett testeken, de rögtön az is beugrik, hogy mindez az életben soha nem következhet be, legalábbis úgy nem, ahogyan azt a rajzfilmben látjuk. A legéletszerűbb brutális epizódok azokban a filmekben láthatók, melyek valamiféle keleti küzdősport körül bonyolódnak.

Szinte minden második ANIME filmben találkozunk a "világvége" látomással. Gondoljunk csak az AKIRA utolsó képsoraira, ahol a robbanások és a vízözön elvonulása után Tokyo apróra szabdalt képe jelenik meg, a DOOMED MEGAPOLIS-ra, ahol egy őrült spiritiszta terrorizálja a várost, vagy az UROTSUKIDOJI két epizódjára, melyekben náci diktátorok agyament tudósokkal karöltve hívnak életre olyan teremtményeket, melyek csak a legvadabb rémálmokban szerepelnek. Ezek az epizódok mind a Hirosimában és a Nagaszakiban történt tragédia utóhatásai - a japánok nem felejtenek! Holott mára már újjáépítették a városokat, szert tettek a legfejletebb technikára, mégis félnek az 1945-ben történtekről. A rajzfilmekben többszáz, sőt többezerszeres pusztítást bemutató képsorok szerepelnek, de ha belegondolunk, hogy mennyit fejlődött a hadiipar 40 év alatt, a rajz könnyen valósággá válhat! Ott van aztán a FIST OF THE NORT STAR című film, amely mindenki számára ismerősnek tűnhet, aki játszott már a Street Fighter 2-vel. Nem véletlen, a játék a filmből merített alapötletet! A történetről: különböző szuperharcosok gyűlnek össze, hogy egy hatalmas összecsapás során mindenki megmutassa tudását. A helyszín olyan, mintha a nagy világégés után lennénk (itt jön be az apokalipszis vízió), a karakterek emberi és kevésbbé emberi vonásokkal rendelkeznek, de van egy közös pont bennük: mindannyiuk misztikus erők ismerője. Az összecsapások során olyan effekteket produkálnak, melyeket ritkán látni, s természetesen nem hiányoznak a brutális elemek sem: kivégzés minden módon, minden mennyiségben.

Azért remélem, hogy a brutális és erotikus jelenetek miatt senki sem fordul el az ANIME filmektől. Ha megnézünk pár ilyen művet, egyre erősebb lesz bennünk egy bizonyos érzés - mégpedig az az érzés, amit a készítők sugallni akarnak: Japánt, egész társadalmát, kultúráját, múltját, s még jelenét is az ismeretlenség homálya fedi be. Minden egyes mondatból, apró epizódból egyre pontosabb képet kapunk ennek a nagyon érdekes országnak a kultúrájáról. Számtalan parallel kapcsolat létezik Japán ősi és mai történelme között, melyeket biztosan felfedez az, aki nem csak a felszínét látja az ANIME filmeknek!

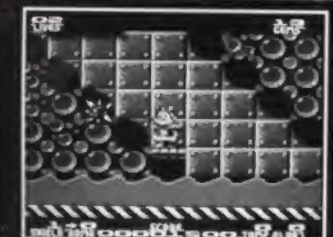
értekezés

AMIGA

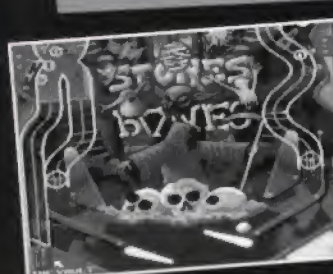
A **Team 17** új stratégiába fogott: nem vár 7-8 hónapot minden egyes programja megjelentetése között, hanem felhígítva egy kicsit a kínálatot, negyedévente piacra dob valamilyen újdonságot. Ezek nagyrésze az "olcsó játék" kategóriába tartozik, ami persze nem jelenti, hogy silány minőséget kapnánk a pénzünkért. Ennek bizonyítására álljon itt példának egyik friss üdvöskéjük, a **Cardiaxx** névre keresztelt űr-akciójáték. Mint a mellékelt felvétel is mutatja, nem a kifinomult grafika a játék erőssége, hanem az izgalmas és rendkívül mozgalmas játékmenet, amelyet a kétszáznál is több féle-fajta ellenfél és a 8 hosszú pálya eredméyez. Az egyszerűen kialakított pályák lehetővé teszik az eszméletlen sebességű szintek kialakítását (kétirányú finomscroll), de az egyszerűség nem jelent primitív megoldásokat. Kis pénztárcájúak számára ideális!



A **Supervision** cég neve még nem cseng túl ismerősen számítógépes körökben, viszont legújabb termékükét elnézve valószínűleg hamarosan azzá válik! Már egy éve keringenek hírek egy bizonyos "szamuráj kacsáról", de igazi bemutatkozásra legelőször az idei ECTS-en került sor. Az utolsó simítások elvégzése után megjelent **Doak - The Samurai Duck** és már rövid játék után kiderült róla, hogy eszeveszetten jó anyag. A 3 (!) lemezes mászkálós anyag terjedelme nem mindennapi (ezt jelzi a 3 lemeznyi adat is): 112 pályás! A kacsa imágója nagyon ki van találva, igazi sztár: ügyesen pörög-forog és kaszabolja szabjájával az ellenfeleket. A játék különlegessége a két játékos üzemmód, amikor osztott képernyőn játszhatunk kedvencünkkel, sőt külön figyelmet érdemel a háromszori mentési lehetőség (elég szokatlan ennél a stílusnál...).



Reméljük az Amiga CD32 hazánkban is népszerűvé válik majd idővel, aminek egyedül a hazai családok pénzügyi keretei szabhatnak határokat, hiszen a cégek mindent megtesznek annak érdekében, hogy népszerűsítsék a gépet. Legutóbb a **21st Century Entertainment** lökött egyet a dolgon, amikor megjelentette a régi nagy siker, a **Pinball Fantasies** CD32-es változatát. Mit mondjak - nem sokat változtattak a már így is tökéletes játékon, csupán rádobtak még egy lapáttal: 10 perces CD-minőségű zenei aláfestés minden pályához, enyhe szinkibővítés az eddigi verziókhoz képest - továbbra is megtartva a játékmenetben és élvezhetőségben elért színvonalat. Kár, hogy egy bónusz pályát nem építettek be a feltuningolt verzióba, így maradt a Stones 'N' Bones, Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow a 4 agyonjátszható pálya.



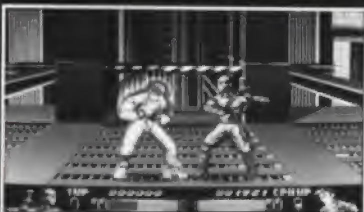
A tél nemigen kedvez a foci szerelmeseinek, már ha a szabadban végezhető bőrrugdosásra gondolunk. Épp ezért jött kapóra az **Ocean** és a világhírű német focista co-opradukciójában készült **Lothar Matthäus Football (European Champions)**, hiszen ezzel minden rajongó szabadon gyakorolhat éjjel-nappal, télen-nyáron. Nincs könnyű helyzetben az a cég, aki a Sensible Soccer, vagy a Goal mellett "labdába akar rúgni" ebben a stílusban. Olyan kunsztokat kell felvonultatni, amik eddig nem sültek el, vagy ugyanazokat kell jobban beépíteni a játékba. Ezért is lehet a LMF-ben háromféle irányítási mód közül választani, két perspektívából szemlélni az eseményeket, és olyan trükköket bemutatni a játékosokkal, mint hátraszaltós kapurarúgás, vagy csúsztatott fejes. Természetesen a visszajátszás opció sem hiányzik, sőt a többféle pályatípus közüli választást is beépítették.



PC

Az idén már 501 éves Kolumbusz felfedezőút eddig is sokak fantáziáját megmozgatta (gondoljunk csak a számtalan film és zenemű megjelenésére), és most (jobb későn, mint soha) az **Electronic Arts** is úgy gondolta, hogy meglovagolja a "fedezd-fel-az-Újvilágot" őrületet. Az idősebben még emlékezhetnek a **Seven Cities Of Gold** ősrégi C64-es változatára,









amely most kibővítve PC-re is megjelent. Választhatunk, hogy a Kolumbusz által végigjárt utat, avagy egy véletlenszerűen meghatározott területmeghódítást hajtsunk-e végre. Először a rendelkezésre álló vagyonunkból segítőtársakat (tudósokat, katonákat, hittérítőket), majd egyéb szükséges dolgokat választhatunk (igáslovak,

O L D A L

élelem, ivóvíz). Ha a hosszú hajóút után sikerül lakott településen földet érnünk, elkezdődik a valódi játék: az adott terület civilizálása.

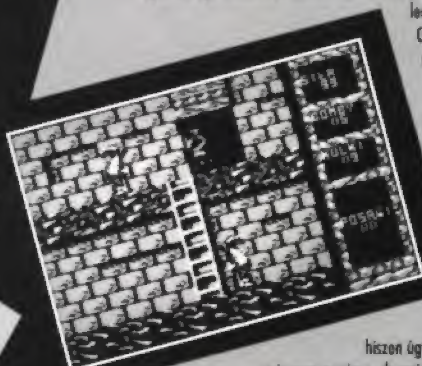
A **Team 17** második produkciójával szerepel ehavi összeállításunkban, ezúttal egy Amiga-konverzióval, a nagysikerű (?) **Body Blows** PC-s átiratával. Mit is lehet elmondani egy olyan programról, amelyik az amúgy is telített verekedős játékok piacára akar betörni "új időknek új dalaival"? A nagy nevek mellett igen nehéz az érdeklődést felkelteni, talán csak valami nagyon extra kunszttal tudja felhívni magára a figyelmet a program. Nos, ezesetben erről szó sincs, a program nem több, mint egy átlagos "üsd-vágd-nem-apád" stuff. Aki a PC-sek közül vetett egy pillantást az Amiga verzióra, annak nem kell bemutatnom, aki esetleg nem ismerné, annak is elég néhány szó: közepesen megrajzolt és animált karakterek, kifejezetten gyenge hátterek, de ennek ellenére élvezhető játékmenet jellemzi az anyagot, amivel akár ketten is püfölhetjük egymást.

Az amerikai MTV-n (ahol egy kicsit más műsorrenddel dolgoznak, és nem állandóan technotechnotechno ömlik a képernyőről) naponta kétszer nyomják az állati népszerűségnek örvendő **Speed Racer** című sorozatot. Természetesen a siker átka (előnye?), hogy előbb-utóbb lecsap rá is valamelyik - jelen esetben az **Accolade** - szoftverház, hogy kiadja játék alakban is. A japán stílusban megrajzolt animációs rajzfilm alapján készült játék szintén "japános" hangulatot áraszt, az intro egy az egyben filmélmény. Hat versenypályán száguldozhatunk egyedül, vagy ketten egymás ellen Speed, Spridle, Chim Chim, vagy a GO-TEAM bármelyik csapattagjának bőrébe bújva. A játék verseny része a robosztus versenyautók miatt kissé nehézkesnek tűnik, de a digitalizált film és hangbetétek mindenért kárpótolhatják a játékost.

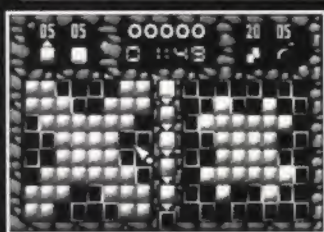
Az összeállítás végére - levezetésképpen - egy pikáns csemegét hagytam, a könnyedebb szórakozást kedvelőknek. Na azért nem kell semmi rosszra gondolni, csupán arról van szó, hogy a talogatós játékok családja egy újabb taggal bővült, amelyben nem számokat, vagy mesefigurákat kell összeállítanunk, hanem híres/hírhedt hölgyek fotóit. Mivel a játékszabályok mindenki előtt ismertek, ezért inkább belevetem magam a **Mozaik** sztárjainak ismertetésébe. Olyan hírességek bukkannak fel a programban, mint Madonna, Brooke Shields, Samantha Fox (fotónkon), avagy a Smörfök egy kicsit másfajta megvilágításban, mint ahogy a TV-ben láthatók. A cég információja szerint már dolgoznak a nőknek készülő verzión, melynek hősei között viszontláthatjuk majd Mickey Rourke-ot, Schwarzeneggert, stb.

C-64

Nincs könnyű dolga annak, aki manapság a C64-re érkező programokat elemzi. Nem akarja megsérteni a rajongókat, de nem is akar eltávolodni nagyon az igazságtól. Az ehavi C64-es Érkezési oldal "elmegy-szörnyű gyenge" aránya 2:2, ami nem is olyan rossz, figyelembe véve a kínálatot. Kezdeném egy igen zsenge alkotással, amiből nem valószínű, hogy sok fog látszani, de ez nem a fotósunk hibája. Egy lengyel műről van szó, de nem olyan igényes, mint a Captain Class volt. A címe **Madrax**, a stílusa pedig mászkálós akciójáték. A háttérgrafika siralmas, a sprite-ok nagyítottak és rusnya kidolgozásúak. A cél egyébként a hatalmas kiterjedésű piramisban egy központi pincehelyiség elérése a kb. 80 szoba bejárása és az ott lézengő ellenfelek kiirtása után. Ehhez titkos ajtókat kell nyitogatni, átjárókat megtalálni - az ötlet nem lenne rossz, na de a kidolgozás?!



Most jöjjön az eggyel kellemesebb falat, amely **Bombamad** névre hallgat, és a logikai játékok kategóriájába lehet besuvasztani. Nem mondom, hogy nem láttam már hasonlót, hiszen úgy kábé 25 ilyen stílusú és alapkoncepciójú játék jelent már meg a színen, de azért mégis üde foltot jelent ebben a kihalt pusztaságban. A feladat egyszerű: a jobb oldalon előre megadott alakzatot kell a bal oldali mezőn is kialakítani. A színes kockák és négyes környezetük adott elven bomlik le, a középen lévő színoszlop alapján. Lehetőség van adott számú újrakezdésre, ha elrontottuk a "kőfaragást". Ennek veszélye az első néhány szinten nem fenyeget, mert gyerekjáték eljutni a 15-20. pályáig, a játék keménysége csak ezután fokozódik. Természetesen az időre is figyelnünk kell, mert vészesen peregnek a képzeletbeli homokszemek!



A wrestling már nemcsak az égi csatornákról ömlik a képünkbe, hanem a mozifilmek főhősei között is felbukkannak az onnan megismert izomkolosszusok. Hulk Hogan is ezen szereplők közé tartozik, aki idén elkészítette az év legprimitívebb vígjátékát, a **Suburbian Commando**-t. Ebből gyártott az **Alternative Software** egy 6 pályából álló akciójátékot, amiben olyan klasszikus akciójáték-elemek bukkannak fel, mint bunyózás, keresgélés, titkos ajtók felfedezése. Ezeket egyébként igen nehéz megtalálni, ugyanis teljesen be vannak építve a háttérgrafikába, és csak kiguvadó szemmel lehet felfedezni egyet-egyet. A helyszínek változatosak, katakombákon, parkolókon, sikátorokban, metróaluljárókban vezet az utunk. Ja, a végcél az, hogy megkeressük a lerobbant űrhajónk darabjait és az összeállításához szükséges szerszámokat.



A legvégére egy kivételesen jól kivitelezett asztali játék C64-es változata maradt, amely a **Pair Of Memory** (Keresd meg a párját) névre hallgat. Gondolom senkinek sem kell bemutatni a memória-játékot, amiben asztallapra színnel lefelé lehelyezett kártyák között kell a két egyformát megtalálni. Ketten, vagy a gép ellen egyedül is játszhatjuk - az igazi azonban mégis az, ha egy haverunkkal nyomatjuk. Szerencsére a programozók nem bonyolították túl a dolgot, az igényes grafikájú kártyalapokat egyszerűen megjegyezhető motívumokkal díszítették. Minden egyes húzásra meghatározott időnk van csak, tehát igyekezzünk már az ellenfél húzásakor kitalálni, hogy melyik kártyát emeljük fel következőnek. Ha elfogy a rendelkezésre álló idő, az ellenfelünk próbálkozhat ismét.



BURNTIME

Észrevettétek, hogy mostanában hány olyan program jelent meg, amelyik a Harmadik Világháború utáni eseményekkel foglalkozik? Ezen programok hosszú sorának végére állt be a Burntime című játék, mely a Syndicate brilliánsan egyszerű kezelését és a Mad Max extrém történetét gyúrja össze egy nagyszerű programmá.

A játék elején beállíthatjuk a játékosok számát, az egérrel a szimpatikus (ha találunk egyáltalán ilyet a sok förmedvény között) karaktert, és a nehézségi szintet egytől háromig. Betölthetünk egy kimentett állást is, vagy a SIM START ponttal rátérhetünk a lényegre, azaz a játékra.

A főtérképre érkeztünk. Itt (és bárhol másutt is) a jobb egérgombot megnyomva egy menüablakot csalhatunk elő. Ha a főtérképen vagyunk, akkor itt a következőket olvashatjuk: INFO vagy REISEN, INVENTORY, STATISTIK, OPTIONEN és NÄCHSTER. Lássuk tehát szép sorban.

- INFO - a pillanatnyi tartózkodási helyünkről (vagy arról a helyről, ahol emberünk, azaz táborunk van) kérhetünk adatokat. Erről majd később.

- REISEN - elzarándokolhatunk egy közeli helységbe, ahova a jelenlegi városunkból vezet egy karavánút.

- INVENTORY - lásd később.

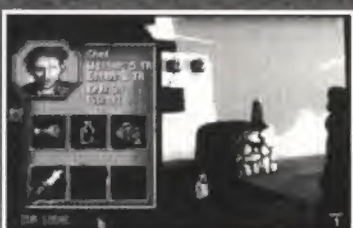
- STATISTIK - elolvashatjuk, hogy hány nap telt el eddig, hány települést foglaltunk el, azt, hogy ez az egész területnek ez hány százaléka, hány darab harcost, technikust és orvost állítottunk az oldalunkra, végül pedig azt, hogy a "raktárainkban" hány darab kukac(!), patkány, kígyó (kínai konyha!) és sonka van (amit mellesleg a gyanútlan kutyák levágásával szerezhetünk be (kutyából is lesz szalonna)).

- OPTIONEN - itt tölthetünk be, menthetünk ki egy játékállást, kapcsolhatjuk ki-be a zenét, állíthatjuk be a játék gyorsaságát, azaz a nehézséget. Újra is kezdhetjük a játékot. Ha egy városba érünk (ehhez a főtérképen még egyszer nyomjuk meg a városon a gombot, ha odaértünk), a jobb clickkel egy másik menüt hívhatunk elő.

Az INFO választásával egy újabb képernyőnyi adat jelenik meg (ugyanezt eredményezi a főtérképen történő információkérés is). A lap tetején olvasható a hely neve, alatta az, hogy abban a városban hány harcosunk, technikusunk és orvosunk van. Néha egy radioaktivitás-jel mutatja a hely izotóp-sűrűségét REM-ben, a mérgező anyag jelenlétét pedig egy halálfej. Mindkettő csökkenti az életerőnket, a sűrűségtől függő mértékben. Alul két kép jelzi az itt található tárgyakat (a nyilakkal lehet lapozni), a kukac az ennivalót, a csobogó víz pedig a csobogó vizet. Ez utóbbi kettő a játékban talán a legfontosabb, hiszen egyrészt a saját és embereink szükségleteit kell folyamatosan kielégítenünk (figyeljünk arra is, hogy a hosszabb utak előtt legyen kellően magas a csapat tagjainak étel-, és italadagja, mert ellenkező esetben szép csendben kimúlnak, nomeg egy-egy hosszabb turné, főleg ha sivatagon vezet keresztül, amúgy is jelentősen lecsökkenti az életerőnket),









másrészt új embereket is legtöbbször úgy fogadhatunk föl, hogy kaját adunk nekik, persze mindegyiknek azt, amit kér (ez általában patkány vagy kígyó, melyekből négyzetkilométerenként egy-kettő akad).

A KÄMPFEN-REDEN párossal állíthatjuk be, hogy egy emberre/állatra/mutánsra mutatva beszédbe elegyedünk-e vele vagy kiontjuk a belét. A mutánsok egyébként nem túl bőbeszédűek, a kutyák pedig egyenlőek egy-egy cupák hússal. Ezen lények egyébként jártukban-keltükben belénk-belénkrúgnak-harapnak egyet-egyet, tehát nem árt elkerülni vagy lenyomni őket. Az egyéb karaktereket felesleges ütni, mert horzsolásokon kívül semmit nem szerezhetünk tőlük (ha a csapatunkba felvesszük őket, akkor sem lesz semmi náluk, csak jóllakottak lesznek - legalább erre nem lesz gond egy-két napig. Megjegyzem, valószínűtlen, hogy egy harcos túl hatékony, ha a tíz körmével és a fogaival harcol akár csak egy kutya ellen is. Bár lehet, hogy tud egy-két fogást és gáncsot is). Ha véletlenül nem kapcsoltuk át a beszéd üzemmódot, és megütöttünk egy embert, az elég morcosan fog szólni hozzánk, de magától nem kezdeményez támadást.

A HAUPTKARTE ponttal visszaléphetünk a főtérképre, az INVENTORY-val pedig megnézhetjük a nálunk lévő dolgok listáját. Ilyenkor a lap szélén levő számokkal váltogathatunk embereink között. Mindenkinél hat tárgy lehet, ezeknek egymás közötti cseréjét a bal nyíllal oldhatjuk meg (egyikkel lerakjuk, majd a másik fószerrel felvesszük). Az ételeket és a flaskák tartalmát a jobb gombbal fogyaszthatjuk el (bár ez egy patkány esetében inkább majszolás). Ha valahol egy csapot vagy forrást találunk, embereink automatikusan elosztják a rendelkezésre álló vizet (ez elég furcsa akkor, ha mondjuk ketten bemennek egy csaphoz, degeszre isszák magukat, majd kijönnek, megvárják a többieket, majd újra belépve "átadják" egy részét azoknak, akik az előbb nem voltak jelen. Nekem személy szerint nem sok gusztusom lenne rá). Mindenki maximum öt napi italt képes befogadni, persze ha van nálunk kulacs (ebbe három napnyi víz fér), üveg (tartalma két napra elég) vagy "vizeszsák" (ezt még soha nem tudtam megtölteni, mert pl. egy üvegbe nem lehet egy napnyi italt tenni, csak kettőt, és annyit még soha nem hagytak meg az embereim, hogy az megtöltsön egy zsákot), akkor vihetünk magunkkal tartalékot. Ezeket akkor tudjuk feltölteni, ha egy vizes helyre érve a jobb alsó sarokban levő csík és szám nem nullán áll, tehát embereink nem itták fel az összes rendelkezésre álló folyadékot.

Ugyancsak az Inventoryban olvashatjuk el azt is, hogy egyes embereinknél hány napi kaja és ital van, mekkora a tapasztalatuk (ERF.) és az erőnlétük (ezt fogyasztja a harc és a mérgezett területeken való kóricálás, sőt a távoli városok közötti vándorlás is), melyeket az egyes településeken található orvosok javítanak fel (lásd később). A NÄCHSTER ponttal egy napot várhatunk (én nem láttam értelmét, csak a kaja fogy. Esetleg arra lehet jó, hogy ha egyik ellenfelünk - a másik játékos vagy az egyik, a gép által irányított spiler - épp efelé a város felé tart - tehát a főtérképen a képe az egyik karavánút közepén van -, akkor megvárhatjuk és megpróbálhatjuk dűlőre vinni vele a dolgot, tehát leverni a kalapját).

Ha több emberünk van, akkor újabb pontok jelennek meg:

- Az EINZELN - ALLE ponttal egyesével vagy az egész csoportot irányíthatjuk, ha pedig az egérrel előbb ráclickelünk egyik "beosztottunkra", akkor az ENTLASSEN-nel kirúghatjuk a csapatból;

- A ZUM LAGER ponttal itt hagyhatjuk (ilyenkor átáll az önellátásra, tehát a kaját el lehet venni tőle a hasznosnak ítélt tárgyakkal együtt, ezenkívül kapunk egy-két tapasztalati pontot is);

- A ZUM TRUPP ponttal pedig visszavesszük a csapatba (ha itt csak ez az egy emberünk táborozott vagy a többit már visszavettük a csapatunkba, akkor a fickó figyelmeztet, hogy ezzel a lépésünkkel megszűnik a tábor; ilyenkor még meggondolhatjuk magunkat).

A városokban többféle emberrel találkozhatunk: azok, akiknek a hátán egy kardszerűség van, azok harcosok, a színesruhások technikusok vagy orvosok, a zöldruhások, akiknek helyke kalapjuk és puttonyuk van, azok pedig árusok (őket érdemes egyedül megtámadni, mert hasznos dolgokat szerezhetünk tőlük. Persze nem árt előtte szóba elegyedni velük, hogy megnézve árukészletet eldönthessük, megéri-e a harc). Amigán ez a rész sokkal jobban van megoldva, mert egy fazonra mutatva annak neve mellett megjelenik a foglalkozása is, amit PC-n csak a szövegéből deríthetünk ki. Ezek a kis jelek a következők lehetnek: HÄ - kereskedő; AZ - orvos; SD - harcos; és TK - technikus. Ha valakivel beszélgetni kezdünk, először általában mond valami köszönésfélét, majd választhatunk a beszélgetés és az állásajánlat között. Nem árt mindenkivel beszélni, mert hasznos dolgokat tudhatunk meg tőlük. Ha munkát ajánlunk valakinek, akkor három eset fordulhat elő: az ipse valamilyen kaja fejében beáll hozzánk; azt mondja, hogy nem vagyunk elég tapasztaltak, és jöjjünk vissza később; vagy egyáltalán nem akarnak dolgozni ilyen főnökkel mint mi, és inkább az éhenhalást választják, mintsem hogy hozzánk szegődjenek. Ha valaki kaját kér tőlünk, akkor csak abban az esetben tudjuk teljesíteni, ha az a bizonyos étel a főnök tarsolyában van. A beosztottak egyébként nem is tudnak állást ajánlani senkinek, csak a Boss (tehát a játékos). Ha egy kereskedővel állunk le egy szóra, akkor megnézhetjük a portékáját. Ha megtetszik valami, akkor jelöljük ki azt, majd addig ajánljunk fel neki tárgyakat (maximum hatot lehet egyszerre kérni illetve felajánlani), amíg a felső kis lámpa zöldre nem vált. Ilyenkor az OK-ra nyomva megtörténik a csere. Ha már van a csapatunkban technikus, akkor az ő invetoryjába rakott tárgyakon jobb gombbal nyomva ő felméri a helyzetet, majd elmondja, hogy még milyen alkatrészekre van szüksége ahhoz, hogy valami használhatót összehozzon. Ha ezek még nincsenek meg, akkor megkérdezhetjük tőle, hogy nem tud-e valami más módot a gép összerakására. Ilyenkor a tapasztalatától függően válaszol igennel vagy nemmel.

A településeken persze nem csak emberekkel, hanem különböző helyekkel és néha elejtett tárgyak-kal is "találkozunk". A ZELT nem más, mint egy sátor; a HAUSEINGANG egy sima ház bejárata; a HAUS MIT QUEL-LE (csak Amigán) egy összkomfortos kunyhó, amennyiben van benne vezetékes víz (furcsa módon nem lehet túl sok vizet kifejni belőlük, ráadásul az is fémízű). A WASSERQUELLE egy forrás, mely szintén korlátolt mennyiségű nedűt ad. Nagyobb városokban található még BAR, KNEIPE vagy PUB feliratú ajtó is, itt innit lehet a cserébe felajánlott cuccokért (a csapos mindig előre jelzi a mennyiséget. Azonban nem érdemes túl sokat rendelni, mert az elfogyasztott italon felüli adag veszendőbe megy, mivel a kulacsokba nem lehet tölteni belőle). A RESTAURANT ugyanez étellel. Az ÄRZT egy orvos, aki csak ételt fogad el, és cserébe javít egy bizonyos mennyiséget leromlott erőnlétünkön (mármint azon, akinek a képet beállítjuk, mielőtt megnyomnánk a HEILEN gombot). A HÄNDLER ugyanolyan árus, mint a sétáló társa, míg a WISTHAUS-ban egy punk árul hamuban sült patkányt. Nem kell megijedni, igen finom és főleg laktató étel (viszont spájzolni ebből sem tudunk).

Végül néhány tipp:

- ahol valami szürkét látunk a földön, ott nem egy kutyagumi helyezhedik el, hanem egy felvehető dolog. Ezeket a helyeket úgy különböztethetjük meg a fűcsomóktól, hogy az egeret rájuk visszük, mire ilyenkor "????" jelenik meg fölöttük.

- a technikusok meg tudják javítani a törött szivattyút, így vizet fakaszthatunk a kiszáradt kutakból anélkül, hogy a játék elején Mózes néven kelljen bejelentkeznünk.

- az orvos hasznos a csapatban, mert gyógyerővel hat.

- feltűnhet, hogy a nagyobb városokban nem lehet tábort alapítani, pedig A JÁTÉK CÉLJA AZ ÖT LEGNAGYOBB VÁROS ELFOGLALÁSA. Ezt a feladatot úgy tudjuk végrehajtani, ha a városokba vezető utak másik végén levő településre tesszük rá a kezünket.

- mindenkivel beszéljünk.

- azokon a helyeken, ahol rádioaktív sugárzás van, csak a teljes védőfelszerelés nyújt védelmet - tehát egy gázmaszk, egy védőruha, egy csizma és egy pár kesztyű. A mérgező gáz ellen elég a gázmaszk is. Mivel ezekből a felszerelésekből csak egy-kettő található a játékban, ajánlatos a veszélyes helyekre egyedül a főnökkel odamenni.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	72%
kezelhetőség	80%
kihívás	75%

ÖSSZHATÁS

83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC/AMIGA

PRIVATEER



A lerágott csontról ismét egy darabka...

Erősen kétlem, hogy létezne valaki az olvasók között, aki ne ismerné a C64-en már klasszikusnak számító Elite-t vagy a Space Rouge-t. A téma a Privateer esetében is maradt a régi: az elszánt űrhajós (ez esetben MI) felpattan űrjárgányára, arra számítva, hogy egy kis kereskedéssel nagy pénzeket akaszthat le. Élete új szakaszához érkezve elindul a meggazdagodáshoz vezető nehéz, rögös úton, ahonnan nincs visszatérés. Sokszor





kell életéért küzdenie a kalózokkal folytatott harcokban, máskor életveszélyes missziókat vállal el a Galaxis érdekében vagy a Kereskedő Társaság megbízásából, melyekért vagyonokat zsebel be. És persze Ő is beleesik abba a hibába, amibe a pénzsóvár kereskedők szoktak: ártatlan kereskedőket rabol ki, ami miatt összeakasztja a bajszát a katonasággal, s rosszabb esetben vérdíjat tűzhetnek ki a fejére, aminek következtében a fejvadászok seregét vonza maga után... Természetesen nem hiányozhat a történetből a Gonosz sem, aki a jelen esetben a Wing Commander-ből már jól ismert Kilrathik. Nos, most már mindenki sejtheti hogy miről van szó a legújabb EOA játékban. Az ötlet cseppet sem új, hiszen a Space Rouge-t sok-sok éve ugyanez a team alkotta, de hát eltelt már azóta néhány év, az XT-ket felváltotta a 386-os, sőt már a 486-os generáció, a játék "videoszabványa" a VGA-lett, s a rohamos technikai fejlődéssel együtt jár a klasszikus ötletek újrafeldolgozása - fantasztikus grafikával, szuper zenével, töménytelen digi beszéddel. Amint azt a Commandereknél megszokhattuk, a játékhoz mellékelnek speech-diskeket, s ez már szinte tradícióként van jelen a Privateer-nél. Hála Istennek nem áll fenn az a veszély, mint a Strike Commandernél, hogy minimum egy 486-os kellett hozzá, hogy élvezhető legyen a játék. A program megelégszik egy mezei 386-ossal (persze aki sima scrollt, kevés töltést akar, annak szüksége lesz egy jobb konfigurációra), és a winchestert sem zabálja fel, beéri 16 MB-tal (illetve 22-vel a Speech diskekkel együtt).



Aki játszott valaha valamelyik Commanderrel, annak könnyű dolga lesz az irányítással: a bázisokon az egérre korlátozódik a munkánk, s repülés közben a klaviatúrára és a joystickra vagyunk utalva. A játék a Gemini szektorban játszódik, amely negyedekre van felosztva, s mindegyik negyedbe több-kevesebb rendszer tartozik. A rendszereken belül különféle bázisok, bolygók találhatók, illetve fekete lyukak (jobb nevet nem tudok adni nekik hirtelenjében), melyeken keresztül egy másik rendszerbe léphetünk át. A játékban természetesen módunk nyílik fejlesztgetésekre, kereskedésre a bolygók között, küldetések elvállalására, kalózkodásra. Aki belevág a programba, az ne számítson egyetlen hétvégi kalandra, annál jóval többről van szó. A játékban egy jó ideig szabad kereskedőkként fogunk tevénykedkedni, s szép lassan haladunk felfelé a "ranglétrán", amíg meg nem szerezzük a legjobb cuccokat, s ha már minden együtt van, megkapjuk a "titkos" küldetéseket...

A bázisok

A program elején egy bányász-bolygóról indulunk, ahol megtalálhatók a szükséges helyszínek (ezeket egyébként szinte minden bázison, bolygón meglelјük):

Comodity Exchange: itt üzleteket köthetünk, vagyis adhatunk-vehetünk. A "Sell"-lel saját cuccainkat passzolhatjuk el, a "Buy"-jal vásárolhatunk. Felül láthatjuk, hány egységnyi áru van a bázison, illetve nálunk. A Cost mellett a kiválasztott tárgy eladási/vételi árát olvashatjuk, a Coins mellett pénzünk mennyisége látható. A kis nyilakkal az áruk közt választhatunk. Természetesen ebben a játékban is vannak tiltott áruk!



A **Missions Computer**-rel a különféle küldetések közül válogathatunk. Itt a nyilakkal nézhetjük át a missziókat, s az "Accept"-el fogadhatjuk el a küldetést. Vigyázzunk, ha elvállaltunk egy küldetést, teljesítése előtt ne térjünk be egyetlen bázisra se, mert akkor a küldetésünk "elvész" (nem von maga után semmilyen büntetést, csak nem kapunk pénzt).

A **Bár** is megtalálható mindenhol. Ezek a helyek főleg a pletykákért fontosak, melyek nagy része hülyeség, de akad néha egy-két jó füles olcsó árukról, fegyverekről, stb. Ugyancsak itt fogunk találkozni azokkal az emberekkel, akik a "titkos" küldetéseket ajánlják fel számunkra, s így keveredhetünk igazi kalandokba.

Nem utolsó dolog a **Ship dealer**, azaz a hajókereskedő sem. Itt 3 féle hajó közül válogathatunk: az Orion 75 000, a Galaxy 150 000 és a mesés Centurion 200 000 creditbe kerül. Meg kell izzadni értük! Innen nyílik a Repair and Upgrade, ahol hajónk képét csodálhatjuk a rajta függő kütyükkel, s egy kis képernyőn jelenik meg a vásárolható/eladható tárgyak neve. Az adásvétel ugyanúgy megy, mint az áruknál, s itt megjelenik a "Repair" felirat is, amivel hibás cuccainkat javítgathatjuk. Ebből a teremből nyílik a **Software Room** is, ahol a már ismert módon megvehetjük a csillagtérképeket a négy negyedről, s itt vehetünk különféle navigáló berendezéseket, igen borsos áron. Az alsó sorban a kereskedőknek, középen a vadászoknak ajánlott, s felül a kombinált navigációs rendszerek közül mazsolázgathatunk. A különbség hatótávolságban, az űrhajók különféle színnel való jelölésében, profibb befogó készülékben mutatkozik meg.

A **Merchants és Mercenaries Guild** nem minden bázison található meg. Amennyiben beiratkozunk ide (1000 illetve 5000 credit), a kereskedői küldetések közül válogathatunk (úgy, mint a Mission Computernél), melyekkel sok pénzhez lehet jutni, persze a rizikó is nagy.

Ezeken kívül találhatunk a galaxisban "normál" bolygókat, melyeken speciális helyszínek lehetnek, mint pl. Oxfordon a Könyvtár.

Az űrhajók repertoárja

Jelenlegi hajónkra 2-2 ágyút és rakétakilövőt szerelhetünk. A 75.000-be kerülő Orion sem sokkal jobb, de erre klassz pajzs- és energiagenerálót szerelhetünk, sőt egy fegyvertornyot is. Rakodó tere sem túl nagy. A 150.000-be kerülő Galaxy a legalkalmasabb a kereskedésre: nagy raktér, 2 fegyvertoronynak elegendő hely. A Centurion (200.000) kevésbé alkalmas kereskedésre, de rendkívül erős csatahajó, 4 ágyúhellyel, 2 kilövővel, és egy toronyhellyel. Ha van rá pénzünk (300.000 - 400.000 creditünk legyen, ha jó cuccokkal akarjuk ellátni!), tegyünk rá szert, s indulhatunk a Kalandokra!

Felszerelések

A **Repair and Upgrade** teremben szerelhetjük fel kedvencünket különféle kütyükkel. A különböző ágyúk ereje értékük szerint változik. Ez igaz a rakétákra is.

Cargo e.: raktér kiegészítés 50 egységgel
Missile launcher: rakéták kilövésére.
Torpedo launcher: torpedók kilövésére.
Tractor beam: vonósugár, az űrben kószáló áruk beszippantásához. Kalózkodóknak szükséges.
Repair droid: Szerelgeti a lerobbant részeinket.
Engine Upgrade x: generátor feljavítása. Lényeges, hisz ez termeli az energiát, amely 3 helyre oszlik el: az ágyúk, a pajzs újratöltésére, s az utánégető is ezt használja.
Afterburner: utánégető.
Shield generator x: pajzs generátor. Minél jobb minőségű, annál több energiát szív le.
ECM x: radarzavaró berendezés.
Armor: Különféle páncélzatok (minél drágább, annál jobb).
Jump drive: a rendszerek közötti ugráláshoz szükséges.
Canon turret: hátrafelé néző alsó vagy felső kabin, ahonnan egy fegyver segítségével tüzelhetünk.



Nem árt megjegyezni, hogy nem minden kiegészítés alkalmas minden hajóra, illetve a generátorok nem minden típusa használható fel mindegyiken!

Kezelés

A képernyőn elhelyezkedő radar, kommunikációs képernyő stb. jelölései feltehetőleg mindenki számára egyértelműek. Ami esetleg első ránézésre nem ugrik be: az "Auto" akkor világít, ha térugrást végezhetünk (ha ellenség, vagy meteorit-vihar van a közelben, akkor nem lehet végrehajtani). A színes csík energiaháztartásunkat jelöli, s ha van Jump drive-unk, akkor az F betű melleti csík annak a feltöltődését jelenti.

Enter: rakéta, vonósugár (beállítástól függ).
Space: Ágyú.
Tab: Utánégető.
F1-F4: belső nézetek.
F5-F6: Ha van Canon Turret a gépünkön, abból tekinthetünk kifelé, illetve onnan lövöldözhetünk.
F7: A kilőtt rakéta útját követi.
F8-F9: külső nézetek.
-: a sebesség csökkentése.
+: a sebesség növelése.
backspc: hyperfék.
W: Hajónkon a rakétakilövő/vonósugár közötti választás.
E: Az ellenség radarképe.
T: célpontok közötti választás.
P: Pause
A: Térugrás.
S: Pajzsfeltöltés fokozata (gyenge pajzsnál csak ki/be)
D: A térugrás célpontja.
G: Ágyúk közötti választás, illetve bekapcsolás.
J: Hyperűrugrás, amennyiben a fekete lyukat (kék köd) 1000 m-re megközelítettük. Csak akkor aktivizálható, ha van Jump drive-unk!
X: rakomány kidobása.
C: Rádióüzenetek (1-5 választás).
V: Ellenfél normál képe a radaron.
Alt+D: önmegsemmisítés.
Alt+X: kilépés Dosba.
Alt+O: Option menü. Itt állíthatjuk be a láthatatlanságot, örök fegyvert, választhatunk egér, keyboard vagy joy között, s ki-be kapcsolhatjuk a zenét és hangokat.
Ctrl+C: (csak bázison): Save/Load.

N: Navigációs térkép. Ez a része a játéknak megér egy külön misét, hisz itt kell beállítanunk úticélunkat, ahová a térugrást végezzük. A Quad/Sys billentyűvel választhatunk, hogy az adott rendszert (melyekben navigációs pontok vannak), vagy a negyedeket szemléljük-e (a negyedekben helyezkednek el a rendszerek). Célpontot csak a rendszeren belül jelölhetünk ki, s ez lehet egy bázis vagy a fekete lyuk, ahonnan átléphetünk egy másik rendszerbe. A Nav/mis gombbal választhatunk, hogy a kijelölt rendszer/bázis



adatait írja-e ki, vagy az elvállalt küldetésünket. Ahová a küldetésünk szól, ott ég pirosan a Navigációs Pont. A nagy nyíllal válogathatunk értelemszerűen a képernyőn megjelent rendszerek/Nav. Pontok/küldetések között. A Navigációs Térképről az Esc-pel távozhatunk.

Utószó

Túl sokat egyelőre nem tudok mondani a Privateer-ről. A program hatalmas, s csak most léptem át a kis szürke kereskedő és a "nagymenő" közötti küszöböt. Sztori kétségtelenül lesz, hisz az intróban nem véletlenül láttuk a Kilrathik titkos fegyverét, és sokat is hallhatunk még róla. Ahhoz, hogy belecsöppenjünk a "titkos" küldetések sorozatába, s az igazi sztoriba, először jól fel kell szerelkeznünk, s ez biztosan elvesz jónéhány napot az életünkből, de utána megállíthatatlanul beindulnak az események.

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	90%
kezelhetőség	87%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS **87%**

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

DEMOCRACY

AMIGA

Clairvoyance/Absolute!: Immáron majd másfél éve annak, hogy a hazai



szín tehetséges fiai új elvekre épülő csoport formájában léptek szövetségre. A jelenségnek, mellyel végérvényesen csatlakoztak Európához az Absolute! nevet adták, s trackmojukkal, zenelemezükkel, számtalan kisebb produkcióval, valamint nem utolsó sorban az egyik legközkedveltebb magazinnal rászolgáltak a képzeletbeli magyar dobogó első helyére. A '93-as év jegyében létrehozott gigantikus fájldemora bizony nem keveset vártunk. Azonban nem hiába! A lassan fogalommá váló ADT kódot, és a M12-ből igazolt Rack illusztrációit az újonnan felfedezett fiatal tehetség, Edge forráslistája egészítette ki. A kis stáb létrehozta vázra tökéletesen simul a svéd Rodney grafikája, s a Doc. Holiday-Twilight német duo zenei aláfestése. A kifinomult trükkökkel megjelenített logoparádé után a 96 oldalú glenzpoligonok új megközelítése, majd 4*1728 pontból felépített rugalmas vektortest következik. A társaság stílusához hű meglepetés animáció mellett itt látható az eleddig megkonstruált leggyorsabb perspektivikus zoomer. A program a mostanában igen divatos 4096 színű, forgatott nagyító eljárással zárul.

- Megnyerjük a karácsonyi demokompot - állítják a Baján közössen dolgozó srácok. Úgy legyen!



Chromagic / Dual Crew & Shining: Az idén húsvétkor frigyre lépett két társaság német részlege különös igénnyel elkészített zenelemezzel jelentkezett. A szerző, Chromag után elnevezett, teljes egészében a memóriában tárolt, s az utolsó részletig ikonvezérelt kollekciót Heinsen programja és Ninja pixelei hozzák mozgásba. A hat pop, metál és romantikus stílusú melódia mellett az AGA gépek tulajdonosai egy fényárban pattogó scroll-labdában, és a főképernyőn elterülő logo színeinek alig észrevehető változásaiban gyönyörködhetnek. A precíz design és könnyű kezelhetőség mellett a teljes kompatibilitás teszi a gyűjteményt egy új generáció futárává.

The Wonderful Art of Hajime Sorayama/Beyond Force: Finnországból érkezett ezen különleges képgyűjtemény, mely a japán művész airbrush munkáinak digitalizált változatát mutatja be. A grafikus és illusztrátor a hetvenes évek közepén vált ismertté ún. "sexy robot" stílusban megalkotott, félrobotot ill. félembereket ábrázoló képeivel. A szuperrealista rajzok varázsa a fényhatások reprodukciójában és az erotikus megközelítésben rejlik. Győződjünk meg erről magunk is! "Minél kisebb a technikát és a képzelőerőt elválasztó szakadék, annál tökéletesebb az alkotás". Hajime Sorayama.

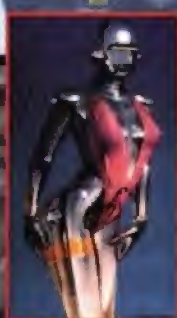
Something About Silents Makes Me Sick/The Silents: A teljes őrület égisze alatt jött létre a Senseless Desajn legújabb produkciója, melyben többek között hamisítatlan Marillion zenével és Chevron grafikákkal találkozunk. A különös térben megjelenő vektorok mellett az előző munkájukban már erősen körbejárt szinuszscrollokat fejlesztették tovább. Már csak egy kérdés. Vajon mit keres az illemhelyen egy szelet dinnye?

Végezetül a szeptemberi számban megjelent két sületlenségért kérnék elnézést. A Fairlight 242-je nem partygyőztes, szemben a németnek titulált és valójában finn Pygmy Projects-el. Senki sem tökéletes.

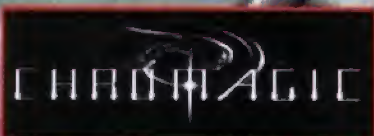
Jean











DEMOCRACY



Hello mindenkinek! Azzal szeretném kezdeni, hogy elég sokan kértétek a C64-es DEMOCRACY két oldalra való kibővítését. Ez sajnos két okból sem lehetséges: I. nincs annyi C64-es demo, ami két oldalt megtöltene; II. a lap pillanatnyi szerkezete ezt nem teszi lehetővé. Így hát ezentúl is csak egy oldalon jelentkezek, de remélem ezentúl sem fogtok innen továbblapozni. A múltkori magyar "demo csokor" után most következzék ennek egy igen speciális finn változata. Specialitása abból fakad, hogy mára alig maradt aktív demo csapat Finnországban. Ezt a négy demot a ASSEMBLY '93 elnevezésű party-ról válogattam össze.

Személy szerint nekem a legnagyobb meglepetést a **BEYOND FORCE** anyaga okozta. Jónéhányan elkönyvelték már a BF kimúlását és erre tessék, itt egy újdonság tőlük. Az "**Attack Of Stubidos**" sorozat második tagjáról van szó, amely az introval együtt négy részből áll. Az egész code 3 nap alatt készült el, Gremlin jóvoltából. A srác szintén ezen a partin még kiadott egy AMIGA introt is, lustasággal tehát nem vádolhatjuk. Az A.O.S. II tipikusan az a fajta demo, amiről nehéz beszélni. Akad benne néhány érdekes és elvont effekt, amelyet igen nehéz ecsetelni. Azért megpróbálom valamiképpen, íme:

- az introban BEYOND FORCE logo, alatta forgó chessboard, az alsó borderen 1x2-es scroll;
- igen nagy, kb. 5-6 karakter magas mega dycp, valamiféle interlace-szerűség a fennmaradó helyen (nagyon látványos);
- az AMIGA-ról ismerős 2 db realtime labda mozgatás zoomerrel;
- egy csillag rutin 170 dots-ból (egyszínű) - az eddigi leggyorsabb C64-en!

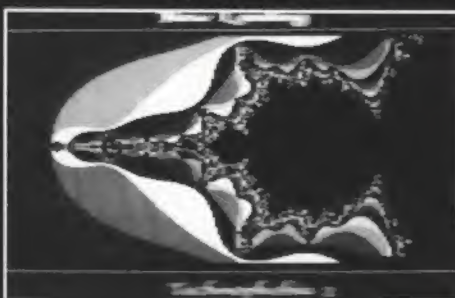
Betalálás: 80%

A "fekete múlttal" rendelkező csapatként megismert **SHARKS** is képviseltette magát egy demoval. Ez is szintén egy sorozat második tagja, és a jól csengő "**Technophobia 2**" névre hallgat. Betöltés után már rögtön megjelenik a figyelmeztetés "SPACE DISABLED!" felirattal, aminek lényege, hogy az egész demo alatt a space billentyű ki van iktatva. Minden rész magától vált, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy gyönyörködjünk a produkcióban. A BF demohoz hasonlóan itt is egy embert, bizonyos Deadbeat-et dicsér a code. Külön említésre méltó a jó design és az, hogy az IRQ-loaderek mindig különböznek. A dolognak a technohoz túl sok köze nincsen, a digi részt leszámítva, habár a 2 UNLIMITED nyivákolását nem igazán nevezném technonak. Az anyag egy egész oldalt elfoglal, amelybe a következő villanások fértek bele:

- irq loader egy színes fractallal;
- methamorphosis SHARKS logoval;
- újabb irq loader, jó grafikával és zenével;
- az említett 4 bites 2 UNLIMITED digi;
- az első loader egy újabb fractallal;
- 2 db 2x2-es scroll, logo és egy furcsa sideborderen, és a screen-en lévő színeffektus;
- igényes raytracing

Betalálás: 75%

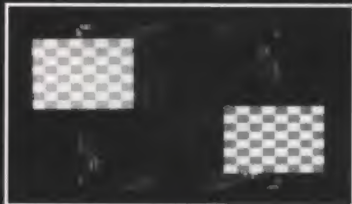
Most pedig egy ún. coop-demo következik a **COLLISION + ELECTRIC BOYZ** jóvoltából. Stuffjuknak az egyszerű "**Party-Demo**" nevet adták, mely öt részből áll. Az intro elég elvont, mivel egy rózsaszín képernyőn kék esőcseppeknek tűnő sprite-ok hullanak alá. Ezalatt középen néhány információt olvashatunk. A másik érdekesség az irq loader, amiben egy viziló ácsorog és szemével követ egy kijelzőt, amely a blokkokat számolja. Az egész egy kicsit gyerekesnek tűnik, de végeredményben elég eredeti és jópofa. Az introt leszámítva a fennmaradó négy részben a következőket láthatjuk:



- multicolor kép zoomer;
- 16 színű kép, heavy metal digi;
- platter, rajta két chessboard kavar, a screen két oldalán upscroller;
- multicolr bob object-ek.

Betalálás: 55%

Ugyancsak meglepetésként robbant be az **ORIGO** négyéves születésnapi demoja, a "**Four Years**". Akik már régóta nyüstölik a gépüket, talán még emlékeznek az egykor patinásan csengő ORIGO névre. Hosszát tekintve a mű egyfile-os, és egy részből áll. Kezdéskor egy



sideborder text zoomer villant fel szövegeket, majd egy kép jelenik meg. Ezek után egy 1x1-es scrollt láthatunk, meg jónéhány realtime fillezett vectort. Az eddigi legtökéletesebb vector rutin, zoomerrel ellátva. Első ránézésre elég egyszerűnek tűnhet, de az összhatás a vectorokkal igazán lenyűgöző. Nem véletlenül nyerte meg ez a kis egyfile-os a demo versenyt.

Betalálás: 92%

MR.WAX

COMBAT AIR PATROL

3000 méter. Normális körülmények között nem beszélek magamban, sőt, ha ezt a sajátos jelenséget másnál figyelem meg, az illetőt alighanem elmebetegnek nézem és a jövőben kerülöm a társaságát. Jelen esetben viszont, Kuvait sivatagos és látszólag elhagyatott része felett egy ejtőernyőn függve ebben semmi kivetnivalót nem találok. Hogy is mondták az eligazításon? Egyszerű rutinfeladat? Semmi veszély? Hát ba...ák meg az ilyen rutinfeladatokat. Persze ki gondolta volna, hogy az irakiak pont egy ilyen látszólag teljesen veszélytelen kis raktárat védenek a legjobb föld-levegő rakétáikkal. Aztán meg amikor a gyanútlan amerikai pilóta bele akar engedni egy Mavericket, közelről kilőnek rá 3-4 rakétát. Micsoda tűzijáték volt... Még az is kisebbfajta csoda, hogy csak az üzemanyagtartály sérült meg. De az viszont nagyon.

1500 méter. Nagy nehezen sikerült elvánszorognom az iraki-szaudi határ környékére, de itt már nem volt mese, katapultálnom kellett. Hát most itt állok, illetve függök jól befürödve. Csak remélni tudom, hogy nem kell sokat gyalogolnom a legközelebbi szövetséges állásig. Mindig is utáltam a gyalogtúrákat. Különösen 40 fokban.

100 méter. Az már biztos, hogy gyalogolnom nem kell, ugyanis pont alattam terül el egy remekül álcázott katonai tábor. Már ki is tudom venni a tankokat, ez itt alattam például pont egy T-72-es. Micsoda?!? Akkor ezek irakiak! Már bánom, hogy megnéztem azt a CNN adást, amiben összevert amerikai és angol pilótákat mutogattak. Vajon hallottak már ezek itt alattam a genfi konvencióról? Nem úgy néz ki, mert akkor miért lóbálná az a szakállas pofa azt a csúnya, nagy gumibotot. Kezdek komolyan aggódni...



A bevezetőből bizonyára kitaláltátok, hogy a C.A.P., a Psygnosis legújabb játéka a XX. század egyik igen furcsa és egyenlőtlen háborúját, az Öböl-háborút dolgozza fel. Célunk nem is lehet más, mint az összes iraki kiűzése Kuvaitból és az ellenséges légierő szétzúzása. Miután ki-ki megcsodálta a Psygnosis-baglyot és megadta a játék nyelvét, a főmenüben az alábbi opciók közül választhat:

- **CONFIG**: a játék paramétereinek beállítása.
- **Constant speed**: állandó sebesség, a dőlésszögtől függetlenül a gép tartja a sebességét, ami a zuhanóbombázásnál nagy segítség.
- **Max enemy aircraft**: beállíthatjuk, hogy egyszerre max. hány ellenséges gép lehet a légtérben.
- **Personal damage**: sebesülések ki/be.
- **Wingman damage**: a kötelék többi pilótájának sebesüléseit tudjuk ki/be kapcsolni.
- **Unlimited weapons**: végtelen fegyverzet, melynek előnyeit fölösleges ecsetelnem.
- **Crash detect**: itt állíthatjuk be, hogy az ütközéseknél ill. találatoknál károsodjon-e a gépünk.
- **Hill collosion**: hasonló az előbbi opcióhoz, itt azt határozhatjuk meg, hogy érzékelje-e a gép, ha nekimegyünk egy hegynek (mondjuk amennyi heggyel én a sivatagban találkoztam...).
- **Campaign mission start**: megadhatjuk, hogy 'éles' bevetéseinket a célpont felett (target), az anyahajónkon (carrier) vagy egy véletlenszerűen kiválasztott (random) helyen kezdjük.
- **Day/night**: éjszakai küldetesek ki/be.
- **Clouds**: a robbanások utáni füstfelhőt kapcsolhatjuk itt ki.
- **Visible payload**: megadhatjuk, hogy a külső nézetekben látható legyen-e a gépünk fegyverzete.
- **Pilot roster**: pilótáink névsora. A Select opcióval választhatunk ki valakit, az Erase kitörli a pilótát és újat készíthetünk. A Save kimenti a névsort, az Infoval pedig a pilóta információs kártyájára vethetünk egy pillantást. Itt megnézhetjük az illető hívójelét (callsign), a gépe típusát (squadron, VFA:F/A-18, VF:F-14), rangját (rank) és a jelenlegi állapotát (KIA-halott, DISHON-hadbíróság által elítélt, ROOKIE-kiképzésen, VETERAN-részt vesz a háborúban). Igen lényeges, hogy pilótánk milyen gépen repül, mivel az F-14-est szinte kizárólag légi harcban lehet csak használni, az F/A-18-as pedig inkább szárazföldi egységek ill. objektumok ellen hatékony.
- **Serial link**: itt két Amigát összekapcsolva akár barátunkkal egy kötelékben is harcolhatunk.
- **Instant flight**: szabad repülés Irak felett.
- **Training**: tréning, itt gyakorolhatjuk a légi és szárazföldi célpontok elleni támadást, a légiharcot, a leszállást stb. Egyébként a küldetés kiválasztása után még azt is megadhatjuk, hogy az anyahajóról (flight deck) vagy pedig a célpont közeléből akarunk-e kezdeni (airborne).
- **Single mission**: akár a Training, csak más küldetésekkel.
- **Begin mission**: hadjárat elkezdése egy eddig kiképzés alatt állt pilótával.

ÉS KITÖR A SIVATAGI VIHAR...

Miután a gép abbahagyta a töltögetést, egy kis szobában találjuk magunkat, ahol egy tiszt magyaráz valamit nagy bőszen egy diavetítő előtt. Nini, csak nem az eligazításon vagyunk? Akkor bizony alighanem az a pörgő izé lesz a célpontunk, amit baloldalt a vetítővásznon szemlélhetünk meg. A realitás megszállottjai a printerre clickelve még az időjárás-előrejelzést is megnézhetik, aminek ugyan a játékban nincs túl sok szerepe, viszont valamivel ki kellett tölteni a szobát. Lényegesebb viszont a jobb sarokban árválkodó számítógép, ezzel ugyanis megnézhetjük és át is tervezhetjük az útvonalunkat (wayp), valamint a célpont környékén lévő katonai létesítményeket is megszemlélhetjük. A War roomba belépve megtervezhetjük a következő nap hadmozdulatait. Az iránytű ikonnal mozgathatjuk szárazföldi csapatainkat, az Artillary barrage opcióval pedig egyszerre 3 iraki hadosztályt tarthatunk tüzérségi tűz alatt. A körültekintő játékosoknak hasznos lehet a műholdas kémkedés (Recce), ezzel ugyanis pontos infokat kaphatunk egy-egy iraki alakulatról.

A Status reporttal nézhetjük meg saját csapataink pontos és az ellenséges hadosztályok becsült adatait (Strength-létszám, Morale-morál, Supply-utánpótlás, Arms-lőszer, Fuel-üzemanyag). Az utánpótlást, lőszert és üzemanyagot úgy tudjuk visszaállítani a maximumra, hogy egy konvojjal (Supply unit) 'nekimegyünk' az illető csapatnak (ilyenkor a konvoj örökre eltűnik). A morál a háború jelenlegi állásától és az utánpótlás mennyiségétől függ.



bár néhány iraki csapat még 20-30%-os ellátottságnál is remek morálnak örvend (ez az amerikai egységekkel nem nagyon szokott előfordulni). Az Air strike ponttal légierőnk szárazföldi célpontjait adhatjuk meg, egyszerre max. hármat. Nagyobb szárazföldi csatákba nem érdemes belemenni, ugyanis az irakiak sosem támadnak, csak jámboran tűrik a légicsapásainkat, úgyhogy főleg a légierőnkkel operáljunk, így tuti a siker.

A játék célja az összes Kuvaitban állomásozó iraki hadosztály szétverése, tehát az Irakban lévő egységeket nem érdemes zargatni, csak pluszmunkát jelentenek. Miután itt mindent beállítottunk, lépjünk vissza az eligazításra és szereljük fel gépünkre a kívánt fegyverzetet (Hangar deck). Az Add opcióval rakhatunk fel az adott fegyverből egy felfüggesztési pontra (nyíl jelzi), a Remove ennek a fordítottja, azaz egy fegyver levétele. A Pilot ikonnal kezdhetjük el a küldetést. Egyébként az egész fegyverkiválasztási procedúrát megkerülhetjük, ha az eligazítás után a Flight deck opciót választjuk, akkor ugyanis a legutóbb megadott konfigurációval fogunk repülni.

Miután (ha) visszaérkeztünk a bevetésről, a Medical officer ponttal el tudunk menni orvosi kivizsgálásra. Kopogjunk be a doki ajtaján, mire az nekikezd a vizsgálatnak, így a következő nap nem kell repülnünk. Ezt egyébként ne játsszuk el túl gyakran, ugyanis sokadik 'lógásunk' után nemes egyszerűséggel hadbíróság elé állítanak és elítélnek. Végezetül a Mess room ikonnal hagyhatjuk félbe a hadjáratot, ilyenkor nem árt menteni egyet.

A FEGYVEREK

Nem lenne túl sok teteje most az összes fegyvert felsorolni, ugyanis a rendelkezésünkre álló tekintélyes arzenálból mindössze 3-4 bomba ill. rakéta variálásával is remekül felszerelhetjük gépünket. Standard fegyver a gépágyú, főleg gyalogos egységek, teherautók és hajók ellen eredményes. A Maverick levegő-föld rakétából tekintélyes súlya miatt csak keveset bírunk el, nagy előnye viszont, hogy a befogott célpontot mindig eltalálja. Nagyon jó a páncélozott járművek, tankok és különböző épületek ellen. Bunkerek, hidak ellen csak az MK-84-es rombolóbomba lehet igazán hatásos, amit alacsonyan repülve engedjünk el. Légi célpontok ellen ideális a Sidewinder, könnyű, gyors és nagyon pontos, szükség esetére mindig tegyünk a gépünkre kettőt. Hosszabb repüléseknél nem árt, ha néhány üzemanyagtartályt is felpakolunk (Fuel tanks).





ÉS VÉGEZETÜL A FUNKCIÓBILLENTYŰK

+: tolóerő növelés
-: tolóerő csökkentés
B: szárnyfék ki/be
1, 2: HUD ki/be
J: joystick
M: egér
K: billentyűzet
C: térkép
V: infravörös kamera
Space: földi célpont befogása
bal Shift+L: légi célpont befogása
bal Shift+Esc: kilépés a küldetésből
Z: az idő múlásának gyorsítása
bal Shift+Z: realtime vissza
P: pause
R: radar hatótávolságának beállítása
I: éjszakai műszerfal
F1-F10: külső nézetek
numerikus 1-9: forgás a pilótafülkében
HELP: utánégető be
DEL: utánégető ki
bal Alt: baloldali hajtómű be
bal Amiga gomb: baloldali hajtómű ki
jobb Alt: jobboldali hajtómű be
jobb Amiga gomb: jobboldali hajtómű ki
A: horog ki/be (leszállás előtt mindig kapcsoljuk be)
TAB, CTRL: váltogatás a fegyverek között
F: infravörös csali
D: hőcsali
N: rádió
jobb+bal Shift: katapultálás
L: indítás az anyahajóról

ZÁRSZÓ

Azt hiszem elég egy pillantást vetnie mindenkinek a játékra hogy elismerje: a Psygnosis ismét nagyot alkotott. A C.A.P. jó eséllyel pályázhatna a minden idők leggyorsabb Amiga szimulátora címre, az F-29 Retaliator kivételével utcahosszal verné a mezőnyt. A játék grafikája és hangja szintén átlagon felüli, igazi mestermunka. Talán a game egyetlen hibája, hogy egy idő után kicsit monotonná válik, talán a programozók többféle küldetést is kigondolhattak volna. Ennek ellenére azonban minden, a szimulátorokat egy kicsit is kedvelő játékosnak bátran ajánlhatom a programot, mint igazi csemegét.

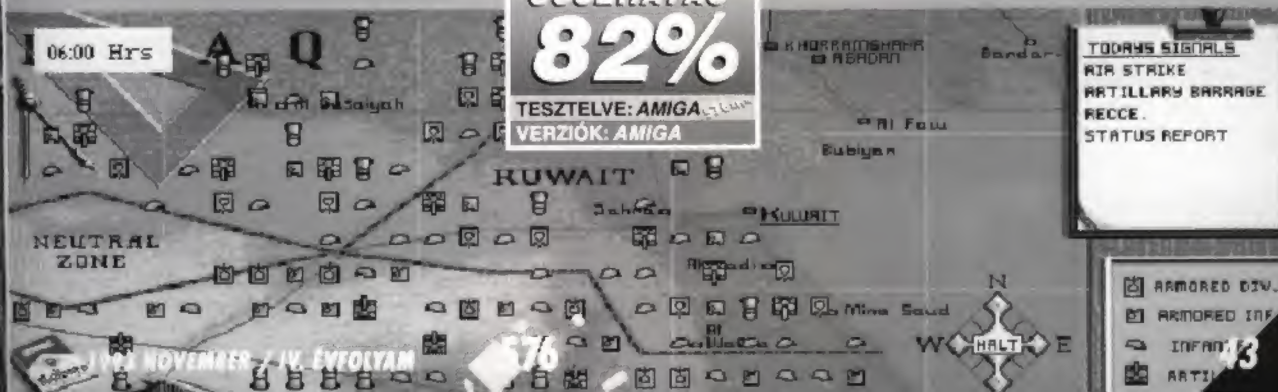
T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	65%
kezelhetőség	85%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA



ALFRED CHICKEN™

Egyszer volt, hol nem volt..." Á, ez már dögunalmas! "Megjelent a Mindscape legújabb mászkálós játéka..." Ez is elsült már ezerszer! "Ha hiszitek, ha nem..." Fúj, de banális! Tudjátok, marha nehéz a programelemzők élete: vagy ismétli önmagát, ismétli önmagát, ismétli önmagát, vagy két nap, két éjjel gondolkodik egy frappáns bevezetőn. Nekem másfél napi fejtörés után sem jutott eszembe semmi egetrengető, pedig a program igazán megérdemelt volna egy beharangozó hip-hip-hurrát, mert annyira csúcs anyag.

Mire alapozom mindezt? Kapásból 8 dolgot tudok felhozni annak bizonyítására, hogy nem akármilyen csemege jelent meg a közelmúltban a mászkálós-gyűjtögetős játékok rajongóinak:

1. Látott már valaki szöcskeként szökellő, majd zuhanóbombázóként támadó csirkét? Én még nem találkoztam ilyennel, pedig volt már dolgom ***"pipivel"***.

2. Egy híján egy tucat, egymástól homlokegyenest eltérő berendezésű pályán repdeshet főhősünk, a legegyszerűbb Sajtvilágtól kezdve, Játékországon keresztül, a Fabirodalomig bezárólag.

3. A játék bonyolultságára jellemző, hogy a legegyszerűbb szinten is megizzad az ember, mire a számtalan rejtett ajtón, kiskapun átkecmereg Alfréddal a következő pályára.

4. Természetesen nemcsak túristaúton veszünk részt, amikor a pályákon keringünk, hanem minél több gyémántot, lufit és extra bónuszt is kell gyűjtögetnünk. 16 gyémánt összegyűjtése a szint végén egy extra életet ér, a lufik kibogozása (*melléjük állva joy LE*) után az utolsónak elszabadított léggömb helyéről kezdhetjük a próbálkozást, ha netalántán kinyiffannánk. Az extrák közül legérdekesebb az öntözőkanna, aminek jutalma egy plusz élet, a konzervdoboz, amelyért cserébe egy körülöttünk forgó gyilkos tollpelyhet kapunk, a tojástartó, ami szintén egy új életet ér, az ajándékdoboz, aminek fejébe sérthetetlenség jár 30 másodpercig. Nem utolsó dolog a pattogatott kukoricás flakon sem, amelyet lépcsőként használhatunk az elérhetetlen erkélyekre való feljutáshoz, vagy az óra, amely felvételéért plusz 150 egységnyi időt kapunk.

5. A leglehetetlenebb helyeken felugrálva láthatatlan lépcsőkbe koppanhatunk, amelyek nélkül nem tudnánk továbbjutni. Tehát nem kell elkeseredni, ha egy helyben toporgunk fél órája, mert nem leljük a kijáratot; kezdjünk el ugrálni!

6. Gyakori "tereptárgy" a játékban, a földön található nyomógomb, amellyel az addig kikapcsolt, az-az "nem megmászható állapotban lévő" kockákat aktivizálhatjuk, és azokon tudunk felpattogni az addig rejtett felsőbb platformokra.

7. Minden szint végén - levezetésképpen - bónuszpályán találjuk magunkat, ahol érdemes kapkodnunk magunkat és a repdeső ajándéktárgyakat, mert ha mindet be tudjuk gyűjteni, akkor a végelszámolásnál plusz életet kapunk, amiből ugyebár soha nem elég.

8. Az eleinte szegényesnek tűnő grafika fokozatosan feljavul és a második szinttől kezdve látványosságszámba menő hátterek és barón animált ellenfelek jelennek meg a színen. A főhős animációja már kezdettől fogva röhögőgörcsöt okoz, a felsőbb szintek "rosszcsontjai" pedig szintén könnyfakasztóan mulatságosak. A játék egyedüli gyenge pontja a zene, ugyanis annyira butuska a ritmusa, hogy idegesítővé válik két perc alatt. Kapcsoljuk ki, és inkább a hangeffekteket favorizáljuk, mert azok mindenért kárpótolnak (az opciók menüben végig is próbálhatjuk az összeset, ha esetleg nem tudnánk menet közben erre figyelni).

Kell ennél még több? Szerintem kedvcsinálónak bőven elég ennyi, hiszen alig akad olyan játék, amelyről 8 pontban lehet csak összefoglalni a különlegességeket. A legtöbbjük három fölé sem jut el.

.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	72%
hang/zene	68%
kezelhetőség	85%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA





TURRICAN 3

Bren Mcguire békésen majszolta a hidratált pizzáját, mikor váratlanul felvillant a feje fölötti monitor. A kép elkezdett futni a képernyőn, aztán sistergés hallatszott, majd igen távolinak tűnő hangok is kivehetővé váltak a zaj mellett. "...séééég! Se...ééég! Segitsééééég!" A monitoron egy kisírt szemű angyalarcú lány sziluettje jelent meg. Bren hirtelen kiegyenesedett és minden idegszálával a monitor képernyőjére koncentrált. "Bárki, aki veszi segélykérő adásunkat, az kérem, könyörgök, siessen a segítségünkre, amíg nem késő! Békés bolygónkat, az Endort gyilkos robotok szállták meg, és minden útjukba kerülőt elpusztítanak, legyen az csecsemő, öregember, vagy fiatal nő. A férfiak szembeszálltak a hódítókkal, de nem bírnak az egyenlőtlen túlerővel, s már csak néhány tucat ellenálló van életben..." Bren nem hallotta az utolsó szavakat, mert máris az űrhajója pilótafülkéjében tevékenykedett, hogy aztán néhány perc múltán a világűr sötétjébe vegye az irányt, az Endor felé. A lány az első és talán élete legnagyobb szerelme volt...

Amint az adott szektorba ért, leállította a hajtóműveket, stabilizálta az űrhajó helyzetét, majd az "öltöző kabinba" ment. Fényes lézernyalábok nyalták végig testét halk zümmögés közepette, melyet rövid csönd követett, majd a számítógép által generált adatok alapján fémes páncél borult acélos izomzatára, a fejétől a lábáig. Kezébe épített fegyverét kibiztosította, majd a vezérlőpanelen néhány gomb lenyomása után a katapultba szállt és várta a kilövés pillanatát...

Az Endorra érkezve meglepte a kihalt folyosók csendje, a VÉSZES hallgatás. Körbepillantott. Metálosan csillogó páncélruhája tükröződött a fémfalakon. Elismerően nyugtázta: jó munkát végzett az elmúlt négy hónapban, mikor az utolsó simításokat elvégezte a páncélzat kifejlesztésén és extra fegyverekkel is felszerelte. Sikerült egy olyan védőruházatot megalkotnia, amely a leghevesebb tűzharcban sem hagyná cserben, nemcsak áthatolhatatlan platinarétege, hanem lenyűgöző fegyvertára miatt is. A jobb kezére erősített lövegből az egyszerű lézernyalábokon kívül tűzcsóvát is lőhet, sőt négy irányú golyószóró és hökövető rakéta is bővíti az arzenált. A páncélzat csak első látásra tűnik nehézkesnek, ugyanis a forgóit és a főbb elemeit olyannyira hajlékonyra alakította ki, hogy bármikor tüzes golyóként bukfencezhet vele - az ellenfelek nagy riadalmára (tűzgomb+le+jobbra-balra). A legbüszkébb azonban arra a találmányára, amely képessé teszi a szakadékok fölötti átkelésre. Ezt szintén a kézfej fölötti lövegnek köszönhető, ugyanis (folyamatos tűz, majd iránybeállítás hatására) innen lövel elő a kiválasztott tárgyra rádobható lánc. Ez után nyugodtan leeshet a szakadékba, mert a fonat megtartja, sőt át is lendülhet vele a túlpartra.



Mindez egy pillanat alatt futott végig az agyán, elmélkedéséből egy mellette becsapódó lövedék ébresztette fel. Aztán még egy, és ez már alig hibázta el. Ennek fele se tréfa - gondolta - és lecsapta az arcvédője szemellenzőjét, csőre töltötte fegyverét, és nekilendült. Robotok, varangyok, űrlények, mutánsok százai vetették rá magukat, de hiába. Bejárta a bolygó megszámlálhatatlan bugyrát, folyosóját, vizesaknáját, csatornáját, majd főhadiszállását. Egyes helyszíneket csak több órás keresgélés után talált meg, mivel annyira bonyolult labirintusrendszer állta útját, és olyan észrevehetetlen jelekből tudott csak rájönni, hogy hol vannak átjárók ezekhez a termekhez. Bátorságának és kitartásának köszönhetően végül elérte célját: ismét karjaiba kaphatta régi szerelmét, akinek szíve ismét lángra lobbant hős lovagja láttán. Boldogan éltek, amíg meg nem haltak...

Tudom, hogy szokatlan stílus ez egy lövöldözős játékhoz, de: "alkalomhoz a forma..." Tényleg észveszejtő a program, már ami a technikai részét illeti. Aprólékos grafika, CD minőségű zene (by Chris Hülsbeck), káprázatos animáció, és változatos helyszínek. Egy kicsit túl soknak is tűnik már a csillogás, de a programozók úgy látszik a maximumot akarták kihozni az A500-ból. Vétek lenne kihagyni!

.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	93%
kezelhetőség	94%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 92%

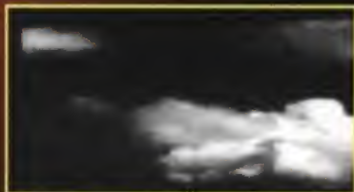
TESZTELVE: AMIGA 576 Kbyte
VERZIÓK: AMIGA

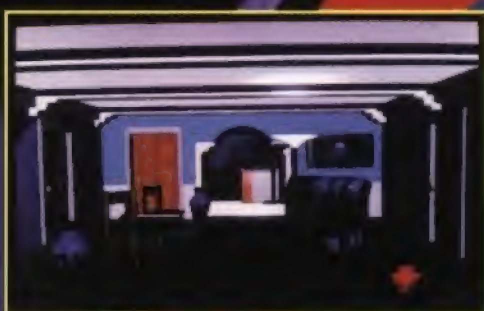
A GONOSZ MÁGUS NEM HALT MEG

VÁR A FÖLD ALATT...

VÁR, MÍG EL NEM JÖN AZ IDŐ, HOGY VISSZATÉRJEN ÉS ÁTVEGYE A HATALMAT







RETURN TO ZORK



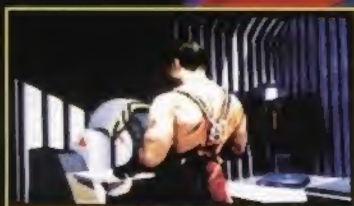


Vajon létezik-e még olyan veterán eme cikk olvasói között, aki emlékszik az ősrégi Zork trilógiára? Bizony, hol volt, hol nem volt, réges régen volt ez már, amikor hazánkban C64-esek is csak elvétve akadtak. Akkor jelent meg mint szöveges kalandjáték, a Zork. Akkoriban újdonságnak számított az ilyesmi, s azon kevesek, akik részesülhettek az új stílus varázsában, teljesen belehabarodtak...

Persze azóta már eltelt jónéhány esztendő - s most ecsetelhetném a technika fejlődését stb., stb., de azt hiszem erre semmi szükség - s az ősi téma ismét előbukkant az Infocom-Activision jóvoltából, s megújult külsővel és megváltozott mérettel szerez magának követőket ismét. Igaz, a cégnek volt már egy hasonló irányítású programja, a Phopos 2, de valahogy nem sikerült klasszikusat alkotniuk. S most, vagy tíz évvel a Zork sorozat után, megszületett a "régi csoda"... Természetesen a program csak PC-n (mintegy 22 megát elfoglalva) és CD-n jelenik meg. Hogy mit takar ez az eszeveszett méret? Nos, nem az ócska tömörítés miatt nyúlik ilyen nagyra, mint pl. az Originek, hisz a 12 darab 1.44-es install lemez is árulkodik valamiről... Egyszerűen arról van szó, hogy iszonyatos mennyiségű grafika és beszéd van belesűrítve.

Hogy érzékeltessem kissé a digitalizált szöveg méretét: a játékban minden szereplő beszél, s ez nemcsak a CD-s verzióra igaz! Ilyen mennyiségű szöveget még nem hallottam egy játéktól sem, a Tentacle is eltörpül mellette. Persze a PC-s verzió hangminősége elmarad a CD mögött, de így is tökéletesen érthetőek - mármint annak, aki tud angolul. Gondolom, sokan már sejtik is a program nagy hiányosságát: nevezetesen, hogy nem ír ki szöveget, csak beszél... Sajnos, aki a párbeszédekből akar valamit érteni, annak nem árt, ha eltölt előbb több-kevesebb időt angolszász nyelvterületen.





Node azért nem érdemes elcsüggedni, ugyanis a cselekvések eredményét a program kiírja, a beszéd csak a párbeszédes részekre vonatkozik, s a játék úgy is végigjátszható, ha nem beszélgetünk. Esetleg néhány dologra majdhogynem lehetetlen lesz rájönni, s a sztori se lesz egyértelmű, de kicsire nem adunk. (Talán már fogják is a fejüket azok, akiknek még nincs hangkártya a birtokukban nomeg az Adlibesek - sajnos igazuk van. A program csak egy digitális/analóg hangkártyával hajlandó beszélni, tehát a Blastereknél kezdődik a dolog, az ilyen-olyan Disney hangkártyánkon át mindenféle speech-kütyüig. A program hajlandó mindenen elfutni, csak legyen elég hely a 640 kilobyte-ból az indításhoz. (Aki esetleg elvesztette a gépkönyvet /khmmm.../, és eljut arra a helyre, ahol olyan idióta kérdéseket tesznek fel,





mint hogy melyik a hét 2. napja stb, annak egy kis segítség: a hét napjai, sorrendben Sand Day, Mud Day, Grues Day, Wands Day, Birthday, Frob Day, Star Day. A hónapok sorban: Estuary, Frobuary, Arch, Oracle, Mage, Jam, Jelly, Augur, Suspendur, Ottobur, Mumberur, Dismembur. Találkozhatunk még egyéb kérdésekkel is, amelyekre egy szám a válasz. Lássuk a lehetséges számokat, csak úgy, ömlesztve: 957, 959, 42, 153, 688, 841, 789, 256, 3.5, 843, 41, 21, 1000, 5, 474, 948, 966, 666. A teszteknél három próbálkozásunk lehet, talán bejön az egyik szám, vagy ha nem, még mindig ott van a Load, s előbb-utóbb találkozunk a hónapok vagy napok nevével. A programban egyébként melegen ajánlom a sűrű



mentést, mert rengetegszer lesz alkalmunk meghalni vagy rontani. Legjobb, ha minden pontszerzés után Save-elünk egyet.)

A játék előzményeiről sajnos nem tudok valami sokat regélni, mert amikor a Zork-trilógia volt a "menő", én még nem voltam kifejezetten computeres ürge, de ha az is lettem volna, az angolból az OK-n kívül még nem sokat makogtam... Mindenesetre már a felcímből is mindenki kideríthette, hogy egy Zork nevű gonosz varázslóbácsit kell likvidálnunk. Intro nincs, egyedül egy Infocom logo és egy Zork felirat adja tudtunkra a játék elindulását. Egyetlen gombnyomás, és máris beleke-



veredünk a program sűrűjébe. Néhány mondatban kitérnék a kezelésre, ami első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnhet, de bele lehet jönni, sőt egész áttekinthetővé válhat a gyakorlottabb játékosok számára. A program menüjébe úgy léphetünk be, ha megnyomjuk az ESC-et, vagy a kurzort a képernyő bal felső sarkába mozgatjuk. Itt beállíthatjuk, hogy legyen-e kiírás (abc ikon); ez a kiírás csak a cselekvéseink kommentárjára vonatkozik, a beszédre nem. A hangjegy-ikonokkal a zenét kapcsolgathatjuk, a hangszóró-ikonnal a hanghatásokat. Középen olvashatjuk pontjainkat, amelyek minden érdemleges cselekvésünknél lassan, de biztosan 1-2 ponttal feljebb fognak kúszni. A felső sorban a "C:\"-el mehetünk ki Dosba, a Save és Load ikonokkal Lucasarts stílusban menthetünk, s a vörös nyíllal pedig elölről kezdhetjük az egészet. Játék közben a haladás úgy történik, hogy a képenyőn mindig a magunk előtt lévő tájat szemlélhetjük, s ha az egyébként kéz alakú kurzor vörös nyillá változik, abba az irányba mehetünk, fordulhatunk. Ha olyan helyre visszük a kurzort, ahol lehet valamit cselekedni, ott kinyújtja a kéz a mutatóujját, s megjelenik az aktuális tárgy vagy személy neve. Ha ekkor a bal gombbal kattintunk rá, megjelennek azok az ikonok, amelyek azokat a cselekvéseket szimbolizálják, amit az illető tárggyal vagy személlyel tehetünk. Minden tárgyhoz különféle ikonok tartoznak, s így sikerült a programozóknak megközelítően azt a hatást elérniük, mint a régi szövegeseknél: ami eszünkbe jut azt ki is próbálhatjuk - legfeljebb nem jön be. Ez persze fokozza a program nehézségét. A jobb gombot lenyomva az inventory-ba keveredünk. Itt válogathatunk tárgyaink között, s kézbe vehetjük őket. Ilyenkor a bal gombot lenyomva a tárgyat használhatjuk általánosságban (pl. eldobhatjuk, ihatunk egy üvegből), illetve ha a képernyőn lévő másik dologra kattintunk, a kettőt használhatjuk egymással (pl. kötelet felkötni a fára). Ha ilyenkor



lépünk be az inventory-ba, módunk van a tárgyakat egymáson is használni: ha a másik tárgy alsó, sötétebb részére kattintunk, akkor egymással használjuk a cuccokat, ha a felső, világosabb részre, akkor a másik tárgyat vesszük kézbe. Na, ez így első hallásra fura lehet, de higgyétek el, nemcsak a leírása, de a kezelése is furcsa...

Amennyiben valakivel beszélgetünk, megjelenik 5 kis ikon a képernyőn: a két fejjel beszélgetni tudunk, s a beszélgetés közben megjelenő arckifejezésekkel adhatjuk tudtára az illetőnek, hogy érdekel-e a mondókája vagy sem, vagy haragosan nézhetünk rá, esetleg elgondolkozva stb. Ezektől a helyzetektől függ, hogy mit fog a pofa elmesélni nekünk; persze érdemes kipróbálni minden variációt. A térkép-ikonnal a térképeken elhelyezkedő helyszínekről érdeklődhetünk, a táskával tárgyainkról kérdezhetjük ki az illetőt, a fotókkal az általunk készített fotókat mutogathatjuk, s a kazettával eddig hallot beszélgetéseket játszhatunk le. Az "End Conversation" természetesen a társalgás végét jelenti.

A játék folyamán kezdetben 4, majd 5 állandó tárgyunk van. A térkép, amely a tájékozódásunkat segíti, a magnó, amely automatikusan rögzíti a beszélgetéseinket, a kamera, amellyel mi fényképezhetünk le dolgokat, s végül a fotóalbum és a napló. Ha játék közben valami nagyon helytelen dolgot művelünk, egy alak figyelmeztet minket (valószínű a főnökünk), hogy máskor ne tegyünk ilyet, s elveszi az összes tárgyunkat. Bár nem halunk meg, de cuccaink hiánya miatt örökre itt ragadunk, ebben a világban, tehát csak egyetlen út marad: load saved game...

A játék mérete hatalmas, teljes leírást (végigját-



szást) egyrészt azért nem mellékelek, mert a program röviddel lapzárta előtt érkezett be, s így még nem állt módomban végignyomni (valahogy a Darksun-t részesítettem előnyben - és megérte), másrészt pedig a program hatalmas, összetett, óriási történet, s ha belekezdenék, minimum egy Tentacle-leírás születne belőle, s erre sajnos nincs sem hely,



sem idő. Azért jöjjön néhány tipp a kezdéshez, mert van azért egy pár igazán "súlyos" fordulat a kezdetekben is. A program elején megjelenik varázsló barátunk, Wizard T. kommunikációs üveggömbünkben, s figyelmeztet, hogy szerezzünk be új elemet az üveggömbhöz. Ő egyébként még sokszor fog megjelenni a játék folyamán, s mond ilyen-olyan segítséget, csak értsük is meg ékes angolságát. Sokan furcsán nézhetik a "kommunikációs üveggömb"-ről és egyebekről regélő sorokat. Nos, a játék témáját tekintve kicsit elvont, két világban játszódik (legalábbis egyelőre ennyi-



vel találkoztam), amelyek csak időben térnek el egymástól, a helyszín ugyanaz (egy, a mi világukhoz hasonló, de attól mégis sokban eltérő). Találkozuk a modern technika és a varázslatok fura keveredésével, az abszurd elemekkel, s a hozzánk hasonlatos emberekkel.

Az első képernyőn, miután kézhez kaptuk az irányítást, vegyük magunkhoz a baloldali sziklán található követ, s vágjuk hozzá a táblán csücsülő madárhoz. Ezután már nyugodtan megszemlélhetjük a táblát közelebbről is. A tábla aljában nőtt "Banding-plant"-ot a késünk segítségével ÁSSUK ki. Nehogy másképpen tegyünk, mert már itt az elején elronthatjuk az egészet, s csak jóval később jövünk rá a bakinkra (gyűlölök az ilyen helyzetekre rádöbbenni). Gyalogoljunk le a hegyről a világítótoronyig, ahová betérve nagymennyiségű infót szerezhetünk az ott lakó orvtól. Aki a gyors játék híve, rögtön kerüljön a torony mögé (még véletlenül se térjen rá a délre vezető útra), s a késével vágja ki az indákat, majd az indákkal kösse össze a folyóparton heverő deszkákat. Az eredmény egy kis tutaj, melyen ereszkedjünk le a folyón a hidig, ahol ugorjunk ki West-Shanbarnál. Itt először térjünk be a romos házba, vegyük magunkhoz a tekerőkart, a ládát és az egereket. Az egereket rakjuk be azonnal a ládába, különben elhalálozunk néhány lépés után. Ezután aki olvasgatni akar, és persze információkhoz jutni erről a világról, az térjen be a városházára, ahol a dossziék között mazsolázgathat.



Következő érdemleges helyszín az öreg malom, ahol az iszákos Boos-zal találkozhatunk. Igazán vendégszerető ember, ahogy belépünk, rögtön egy pohárka Rye-jal fogad. Most tegyük a következőket: öntsük ki a poharunk tartalmát a növényre (a la Monkey 2), majd koccintsunk Boos-zal, kérdezzük a kulcsokról, s végül igyuk ki a már üres poharunkat. Amikor negyedszer végezzük el ezt a szertartást, a koccintás után átadja a kulcsokat, s ha még le is hajtja az újabb pohár italt, elvágódik a földön a részegségtől. Menjünk ki a hátsó ajtón, ahol találunk egy kulcsot a földön, s emellett oldjuk ki a malom lapátkerekét, aminek az lesz az eredménye, hogy Boos házában kinyílik egy lejáró. Egyelőre ne menjünk le, hanem irány vissza a városba, s nyissuk ki a talált kulccsal a bolt ajtaját, vegyük fel az elemet (és tegyük bele a gömbünkbe), majd rámoljuk ki a kasszát. Most keressük fel a híd alatt lakó srácot, s adjuk át neki a jegyeket, amelyek a Dizzy Worldbe szólnak. Cserébe egy szerencsethozó követ vagy talizmánt ad nekünk. Utoljára ebben az idősíkban keressük fel a tanár házát, késünkkel üssük meg a csengőt, majd beszélgessünk el a tanárral, aminek az lesz az eredménye, hogy egy kvízkérdőívet kell kitöltenünk. Ha jól felelünk (a válaszokat lásd fent), egy napló lesz az ajándékunk. Most már irány Boos háza, és a lejárat, amely mögött ugyanezt a világot találjuk, de néhány évvel később.



A kalandok igazából csak most kezdődnek: hatalmas bejárható terület, sok szereplő, töménytelen tárgy. Egyelőre én is ebben a régióban keverek, amihez talán néhány tipp elkel: a fegyverkereskedőt megverve a táblás játékban, egy rozsdás kardhoz (melyet a köszörűssel megjavíttathatunk) és egy érméhez jutunk. A szállóban 2 "zorkminds"-ért szobát vehetünk ki; a tengerparton a kötél segítségével leereszkedhetünk egy bárba, ahová csak élő banding-növénnyel lehet belépni; a tekerőkarral a silóból egy rahedli répát robbanthatunk ki; az erdőkben kifejezetten veszélyes sokat időzni, a szürkület miatt. Legjobb ha térképezünk. Az egerek a motorcsónak "motorjába" kellenek.

Még irogathatnék eleget a RTZ-ről, de úgy érzem, ha teljes leírást nem adok a játékról, jobb ha nem rontom el a leendő játékos hangulatát egy halom tippel. Sok eredeti ötlettel is találkozhatunk, de igen sokszor éreztem a deja vu-t az egyes elemeknél... mintha valamelyik Lucas-féle játékban



már lett volna hasonló. Summa-summárum ez egy olyan alkotás, amit senkinek sem szabad kihagynia; igaz, a méretével és a bonyolultságával kiemelkedik a többi hasonló játék közül, de megéri a fáradságot!

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	95%
kezelhetőség	75%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS

88%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Koronczai Gáspár